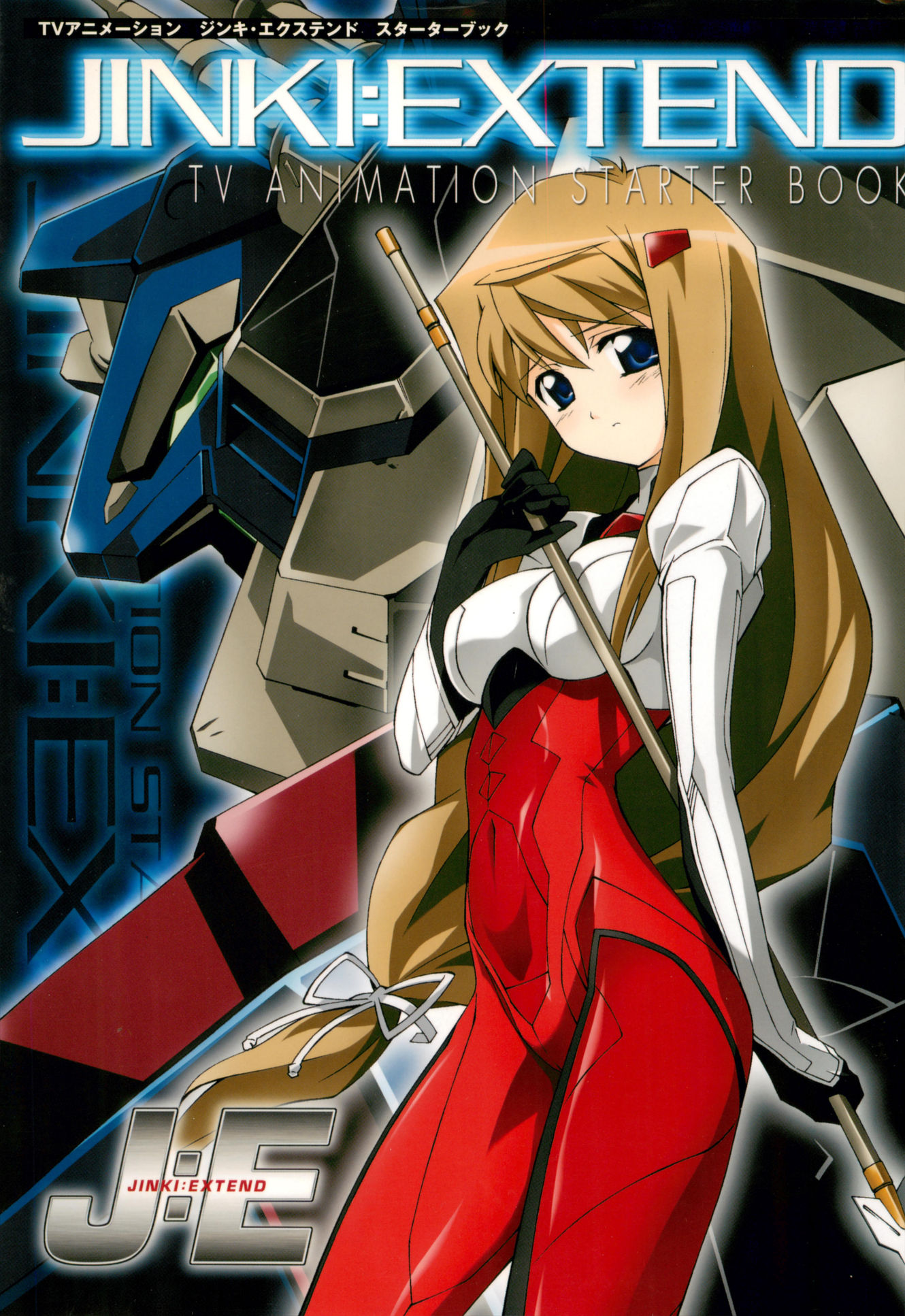
TVアニメーション　ジンキ・エクステンド　スターターブック

JINKI:EXTEND

TV ANIMATION STARTER BOOK



JINKI:EXTEND

TV ANIMATION STARTER BOOK

TVアニメ化スペシャルキャンペーン **豪華特製賞品プレゼント!!!!**

以下の「JINKI:EXTEND」関連商品を購入して、オリジナルグッズを手に入れろ!!

※応募台紙は2月25日発売予定の増刊 JINKI:EXTEND についています。

キャンペーン賞品

A	特製クリスタル<青葉・赤緒>	100名様
B	壁掛け時計	100名様
C	ポストカード8枚セット	300名様

キャンペーン対象商品

※対象商品は変更になる場合があります

- 12月 新装版「ジンキー人機ー」 全4巻
- 1月 TVアニメーション「ジンキ・エクステンド スターターブック」
- 1月 「JINKI:EXTEND」 第6巻
- 2月 増刊『JINKI:EXTEND』(仮)
- 3月 小説「JINKI:EXTEND」(仮)
- 4月 TVアニメーション「ジンキ・エクステンド パーフェクトガイドブック」(仮)

宛先

〒101-8434
東京都千代田区神田神保町2-1 岩波神保町ビル6F
株式会社マッグガーデン 月刊コミックブレイド編集部
「JINKI:EXTEND TVアニメ化スペシャルキャンペーン」係

応募のきまり

・キャンペーン対象商品のオビの折り返しについている「応募券」を切り取り、2005年2月25日発売予定の増刊『JINKI:EXTEND』についている「応募台紙＋住所カード」に貼り込んでください。
・「応募券」を貼り込んだ「応募台紙＋住所カード」(コピー不可)をキリトリ線どおりに切り取り、すべての欄に黒のボールペンでご記入ください。どの商品を希望するのかも忘れずに。
・ご記入済みの「応募台紙＋住所カード」を封筒に入れ、80円切手を貼って上記の宛先までご応募ください。封筒の裏にもあなたのお名前・住所・氏名・電話番号を明記してください。

応募〆切
2005年5月31日
当日消印有効

※封筒1通につき、ご応募は1回です。
※当選者の発表は賞品の発送をもって替えさせていただきます。

「ジンキ・エクステンド スターターブック」
応募券
※この応募券だけではご応募できません。必ず「応募のきまり」に従ってご応募ください。

TVアニメーション

TV ANIMATION JINKI:EXTEND

ジンキ・エクステンド

STARTER BOOK

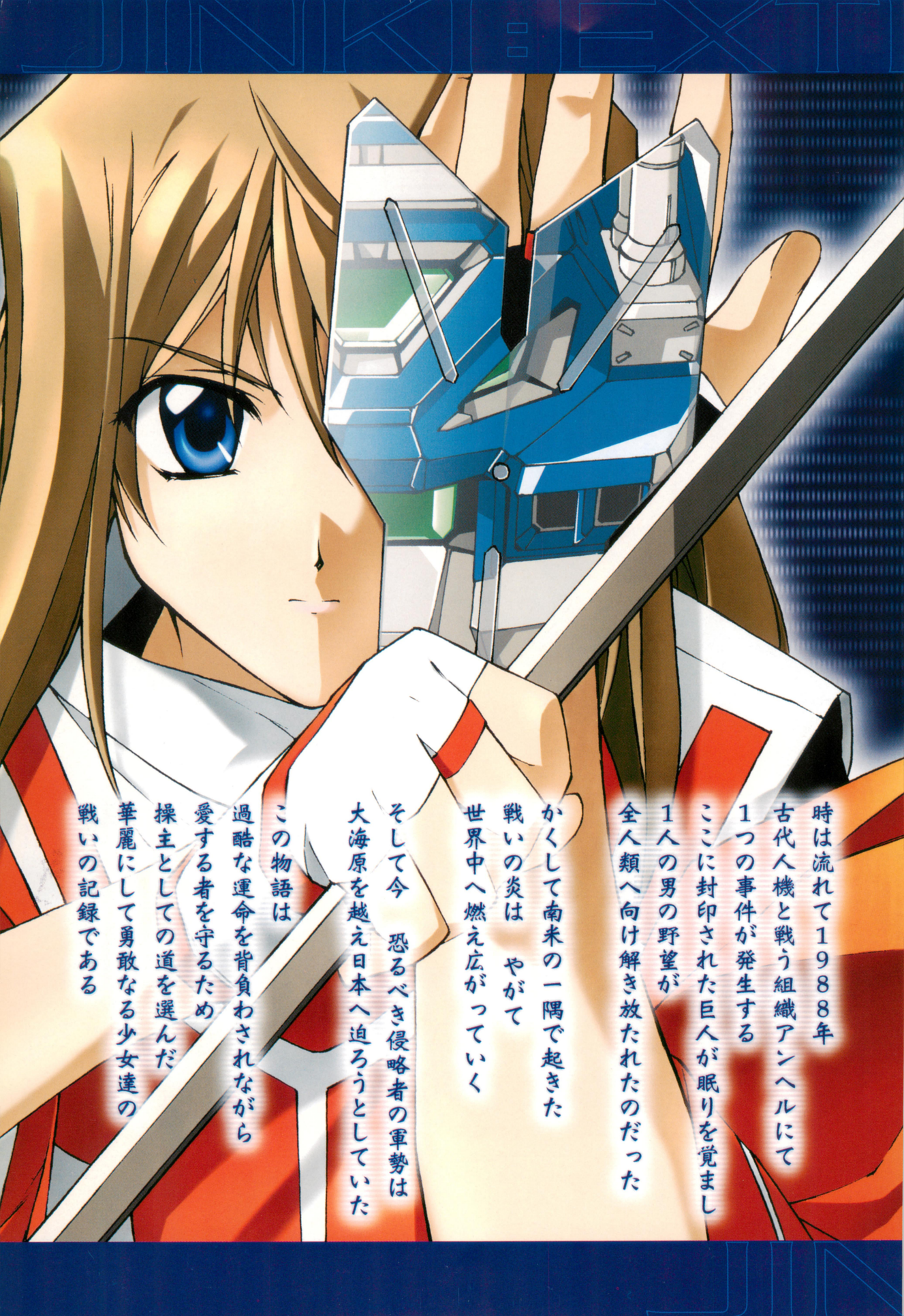
スターターブック

TVアニメーション
TV ANIMATION
JINKI:EXTEND
ジンキ・エクステンド
STARTER BOOK
スターターブック

１８００年代後期
南米の奥地で未知の原石が発見された
宝石として価値のないその石は
長い間　省みられることはなかった
しかし　１９７０年
血塊と名づけられたその石を
工業機械へ用いると
驚異的な反応を見せることが発見された

この発見により
人は新たなカを得た
その名は人機
血塊を動力源とし
鋼の肉体と手足を持った巨人

だが　そのカは大き過ぎるがゆえに
新たな災いの種ともなった
より強いカを求め暴走する人の性は
多くの流血と悲劇を生み
さらに地の底から
古えの人機＝古代人機を蘇らせる



時は流れて1988年
古代人機と戦う組織アンヘルにて
1つの事件が発生する
ここに封印された巨人が眠りを覚まし
1人の男の野望が
全人類へ向け解き放たれたのだった

かくして南米の一隅で起きた
戦いの炎は　やがて
世界中へ燃え広がっていく

そして今　恐るべき侵略者の軍勢は
大海原を越え日本へ迫ろうとしていた

この物語は
過酷な運命を背負わされながら
愛する者を守るため
操主としての道を選んだ
華麗にして勇敢なる少女達の
戦いの記録である

悲しき運命を乗り越え、人機の操主となる少女

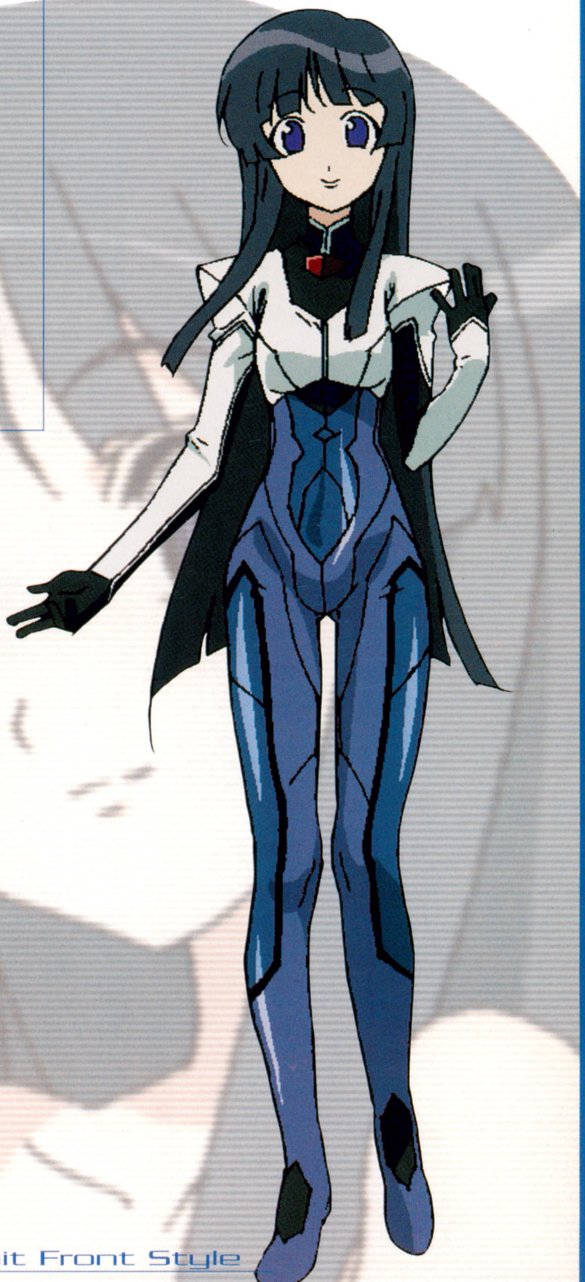
津崎青葉

AOBA TSUZAKI

パーソナルデータ［1988-1991］

AGE● 13→16　DATE OF BIRTH● 1975.01.04.
HEIGHT● 144cm→156cm　BLOOD TYPE● A
WEIGHT● 39Kg→45Kg　CHARACTER VOICE● 折笠富美子

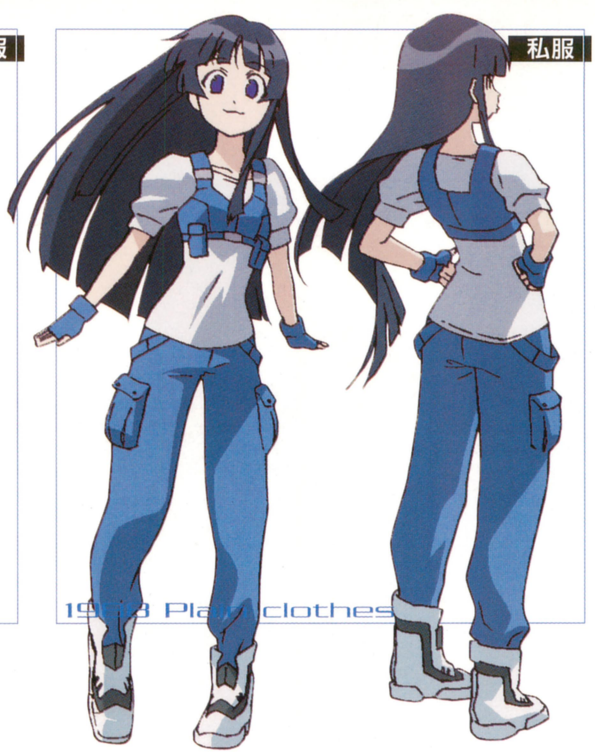
■Face

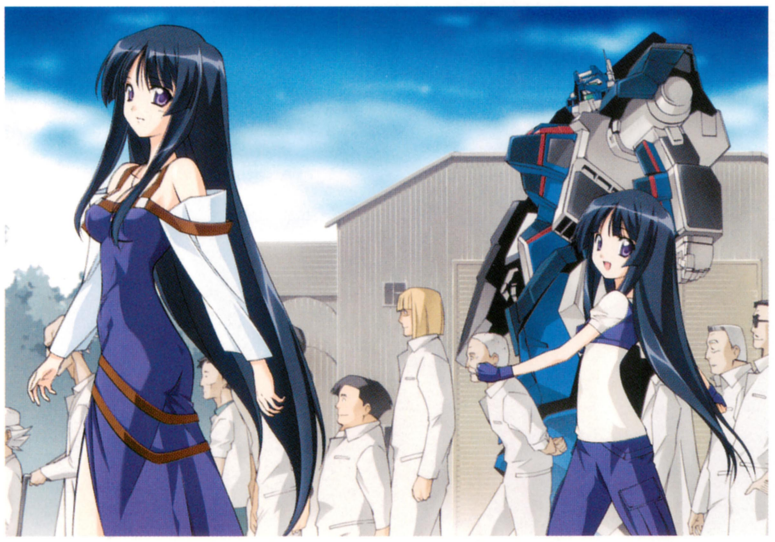


Back Style

R Suit Front Style

負けたくない！
負けられない……ぜったいに





Character Profile 青葉

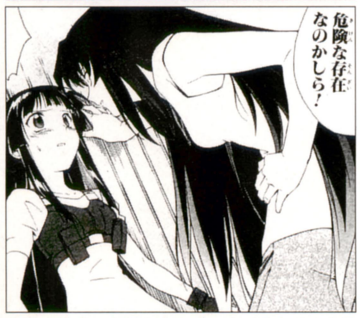
プラモデル作りが大好きな少女。幼い頃から祖母と2人で暮していたが、祖母の死後は1人で生活していた。

1988年、母・津崎静花の依頼を受けた小河原両兵らに、日本を遠く離れた南米・ベネズエラまで連れ去られる。青葉は連れ去られた先、カナイマ・アンヘルという組織で静花と再会するが、身勝手な静花の物言いに怒りを覚える。その一方、この地で初めて見た人機と呼ばれる巨大ロボット＝モリビト2号に強い関心を抱き、紆余曲折を経て正式な操主へ。

黒いロングヘアが特徴。いつも部屋でプラモデルを作ってばかりいたため、運動は苦手。操主になりたての頃は、体力面で適正を疑われることもあった。基本的に大人しい性格で、年の割に涙もろいところがある。そうかと思えば、ロボットに関することには好奇心旺盛で、普段からは想像出来ないほど積極的に行動する。

KeyWord

■母との確執■
ハハトノカクシツ



祖母の葬式にも顔を出さず、その遺産だけを目的とする母親に対し、激しい嫌悪感を抱く。

■不思議な能力■
フシギナノウリョク

探し物を苦もなく見つけ出したり、身近に迫った危険を漠然とながら察知するなど、まれに人と異なる能力を発揮する。

血続ゆえ戦いに巻き込まれる記憶喪失のヒロイン

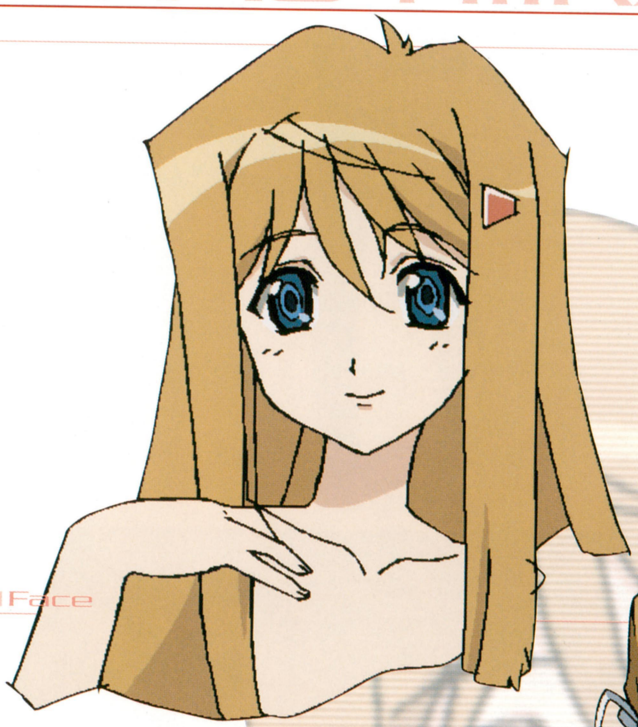
柊 赤緒

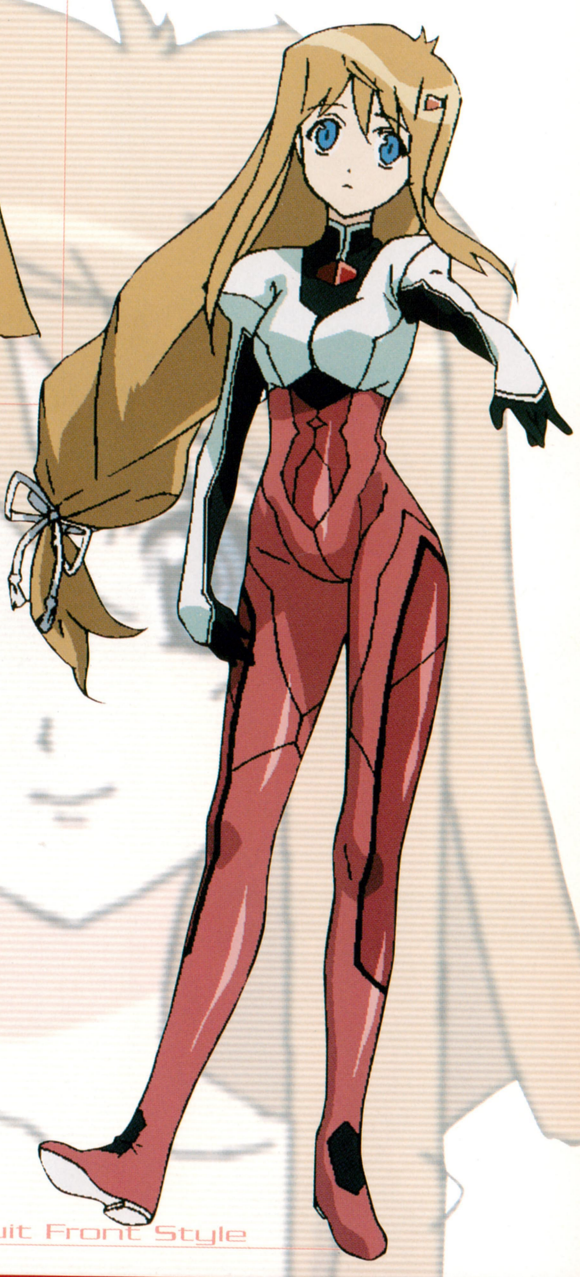
AKAO HIIRAGI

パーソナルデータ［1991］

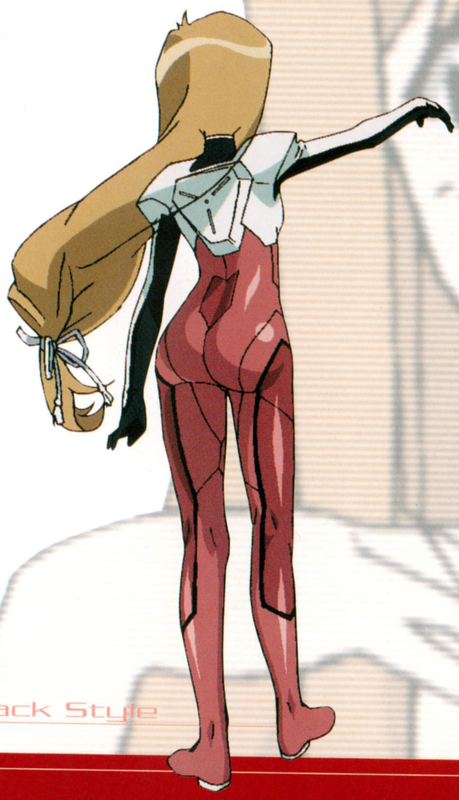
AGE● 16歳（推定）	DATE OF BIRTH● 19??.6.11.
HEIGHT● 157cm	BLOOD TYPE● 不明
WEIGHT● 45Kg	CHARACTER VOICE● 稲村優奈

■Face





Back Style

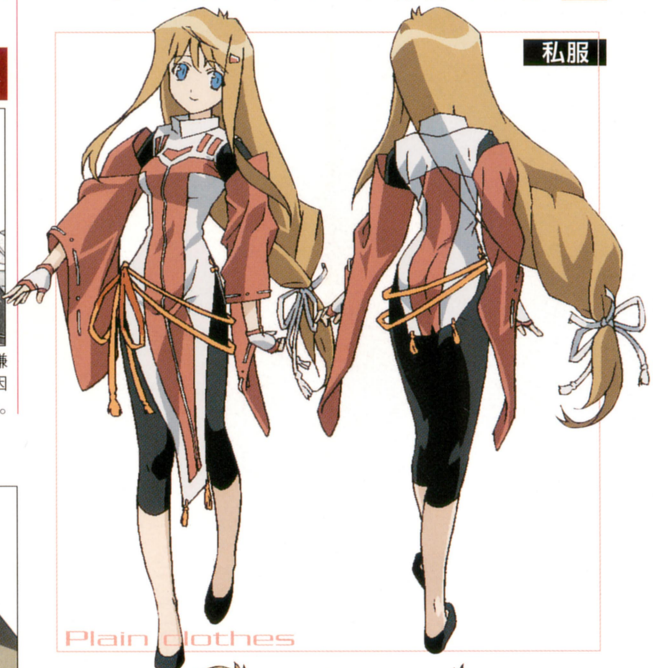


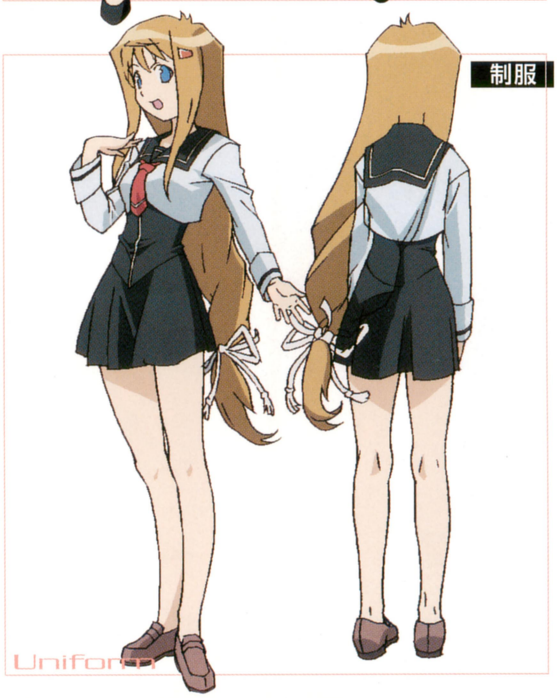
Suit Front Style

Character Profile 赤緒

モリビト2号に乗る、もう1人の主人公。1988年、記憶を失っているところを柊神社で拾われて以来、そのまま世話になっている。強力な血続反応を持つことから、小河原両兵に八将陣と間違われて襲われる。この出会いから、自分が血続だと知る。

誰かを傷つけることを極端に恐れており、戦うくらいなら自分が犠牲になってもいいと考えるタイプ。そのため、人機のパイロットを探す南から操主になってほしいと頼まれるものの、頑として断り続ける。しかし、同じ血続である少女達が傷つきながらも戦う姿を見て、徐々に気持ちが動いていく。





Key Word

■血続反応の強さ■
ケツゾクハンノウノツヨサ

血続の中でも、まれに見る反応の強さを持っている赤緒。その秘められた力が、両兵と赤緒を出会わせる。

■暴力への嫌悪■
ボウリョクヘノケンオ

過剰なほどに他人を傷つけることを嫌い、人機に乗ることを拒む赤緒。原因は赤緒の過去にありそうなのだが……。

どうして……
私なんですか!?

古代人機の侵攻から人類を守る鋼鉄の守人

モリビト2号

MORIBITO SECOND

パーソナルデータ［1991］

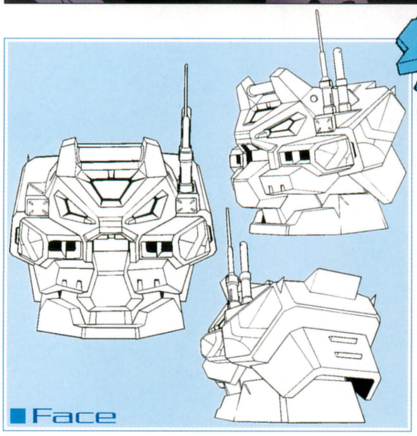
頭頂高● 24m
本体重量● 122t
装甲● 複合装甲チョバムアーマー

古代人機の侵攻を阻止するため、アンヘルが配備している「モリビト」と呼ばれるタイプの人機。操主は小河原親子が担当し、現太が下操主、両兵が上操主を担う。これまで数度に渡って古代人機を撃退してのけた名機で、アンヘルスタッフの手で整備、改良が施されている。

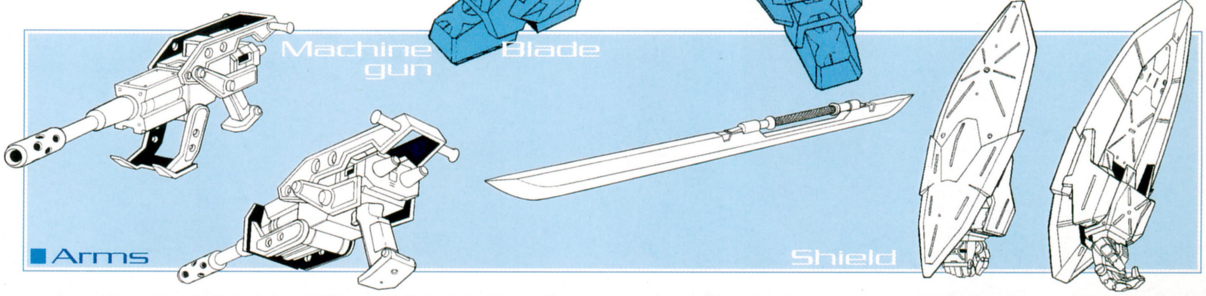
武装は豊富で、接近戦用のブレード、中・遠距離用のマシンガン、追加装甲のシールドなど、用途に応じて使い分けることが可能である。

Back Style

Front Style



■Face



Machine gun

Blade

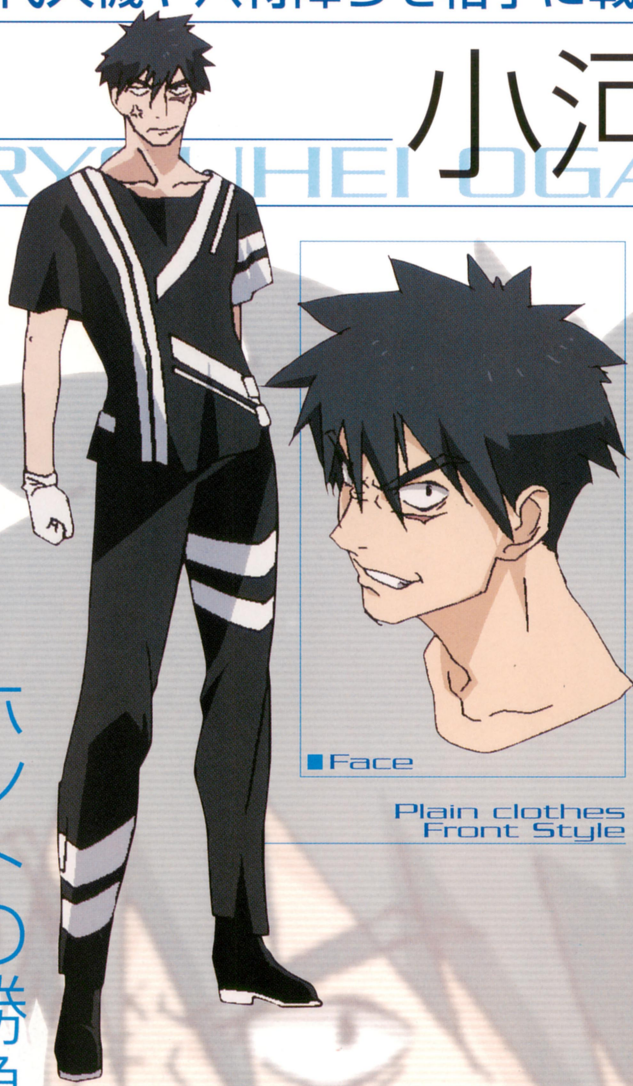
Shield

■Arms

古代人機や八将陣らを相手に戦う不屈の漢

小河原両兵

RYOUHEI OGAWARA



■Face

Plain clothes
Front Style

ホントの勝負はこれからだ！

パーソナルデータ［1988-1991］

AGE●	17→20	DATE OF BIRTH●	1971.4.4.
HEIGHT●	174cm→177cm	BLOOD TYPE●	O
WEIGHT●	69Kg→71Kg	CHARACTER VOICE●	竹若拓磨

Character Profile 両兵

カナイマ・アンヘルに所属する操主。父の現太に代わり操主となった青葉とともに、モリビト2号を操り古代人機の撃退や八将陣の侵攻を防ぐ。その後、八将陣を追って来日する。

直情的な性格で、一見すると粗暴な人物に見られる。だが、一本気で豪快なところが、どこか他人を惹きつけてやまない、不思議な魅力の持ち主でもある。

血続ではないものの、操主としても戦士としても、その力量は人並み以上に優れている。

Key Word

■超・生命力■
チョウ・セイメイリョク

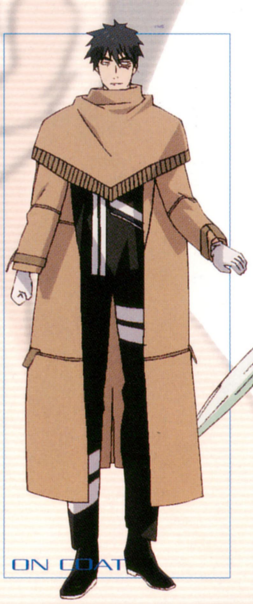
どんな重傷も気合でカバーする驚異的な生命力を持つ。

■人機の上操主■
ジンキノジョウソウシュ

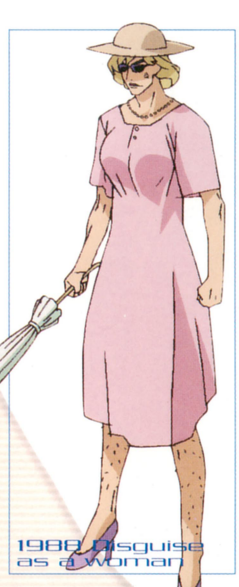
高度な技術を要する上操主を軽々とこなす腕前。

Back Style

Plain Clothes



ON COAT



1988 Disguise as a woman

冷静にして沈着。負けず嫌いのクールビューティー

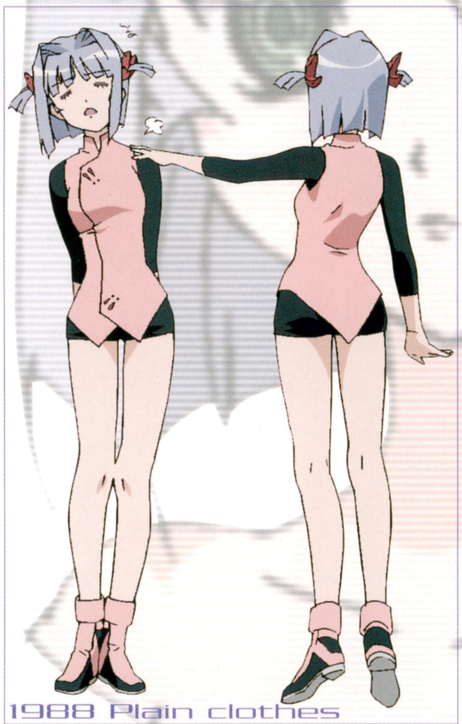
黄坂ルイ

RUI KOUSAKA

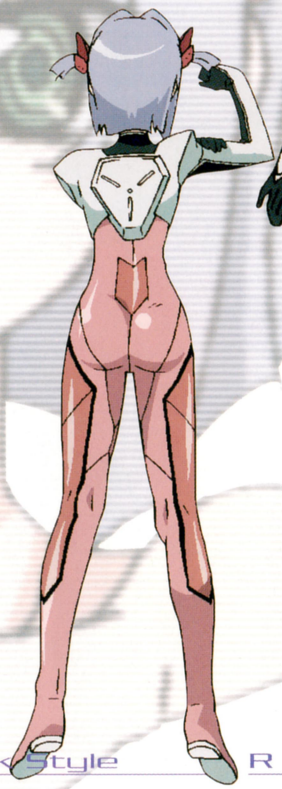
パーソナルデータ［1988-1991］

AGE● 11歳→14歳　DATE OF BIRTH● 1977.10.13.
HEIGHT● 134cm→142cm　BLOOD TYPE● B
WEIGHT● 31Kg→36Kg　CHARACTER VOICE● 田村ゆかり

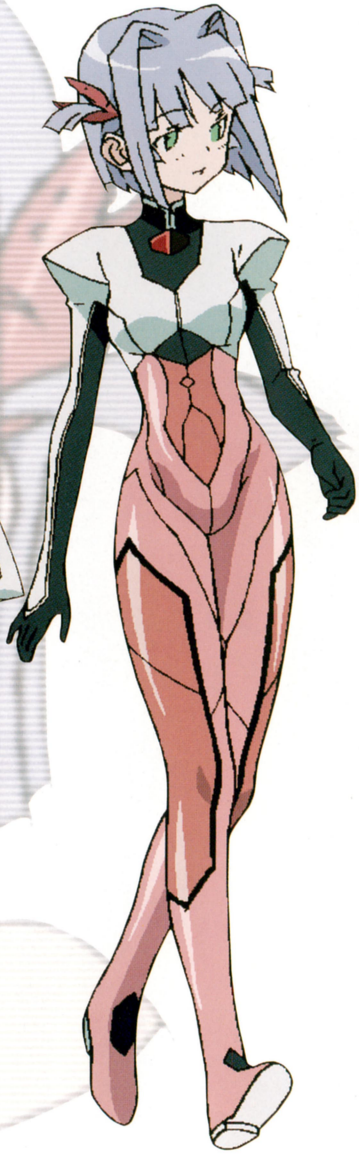
Face



1988 Plain clothes



Back Style



R Suit Front Style

Character Profile ルイ

黄坂南の義理の娘。両親を亡くしてからは、南とともに生活。南が操主を務める72ウェイカスタムに同乗していた。整った顔立ちをした美少女であるが、クールで無愛想。また、小柄な体格ながら運動能力に秀でている。カニのはさみ型の髪留めを愛用。

1988年当初は青葉に対抗意識を燃やし、モリビト2号の下操主の座を賭けて勝負するも敗北。その後、戦うことに悩む青葉を叱咤するなど、青葉を気遣う素ぶりも見られるようになる。

3年後には、ナナツーマイルドの操主となりキョムの攻撃に対抗。血続の力を発揮して敵と戦っていく。

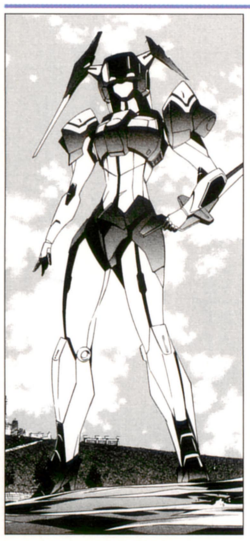
Keyword

■天才的な運動能力■
テンサイテキナウンドウノウリョク

その運動能力は、八将陣とも互角に渡り合えるほど。

■無愛想■
ブアイソウ

普段はあまり感情を表に出さないが、たまに歳相応の無邪気さも覗かせる。

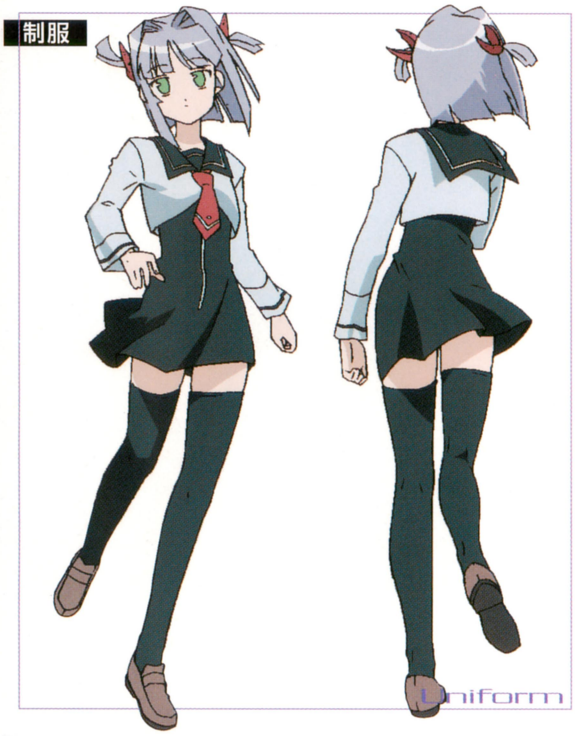


ナナツー マイルド
NANATWO-MILD

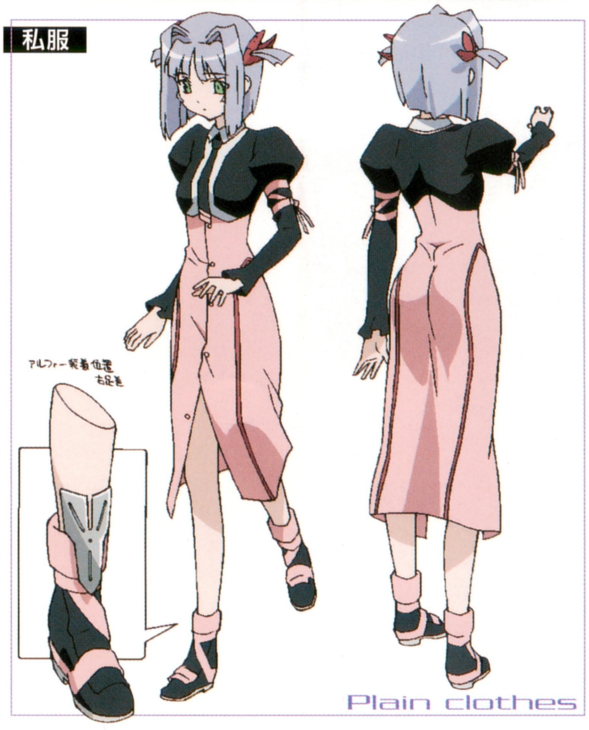
ナナツータイプの製作コストを削減し、設計された機体らしい。無駄を省いた結果、女性型に。

私ならそれでも戦う……
誰が乗っていようと、
それでそいつが死のうと……

制服



私服



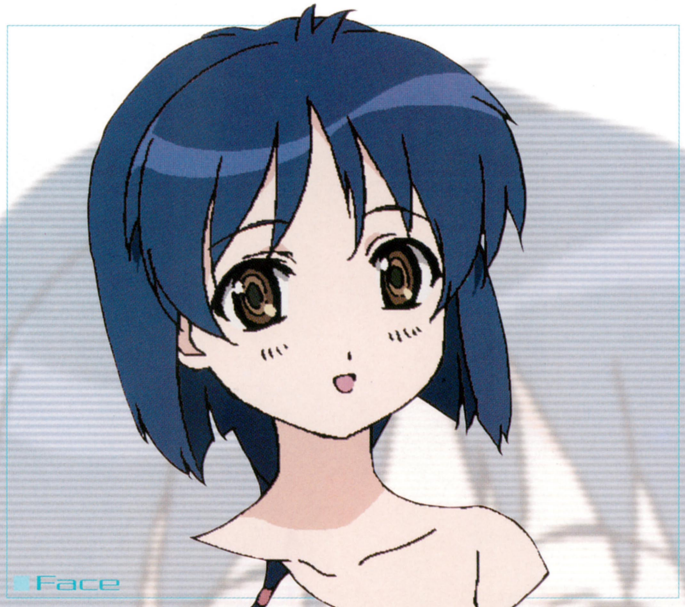
兄への思慕を胸に秘め、戦いに赴く健気な妹

川本さつき

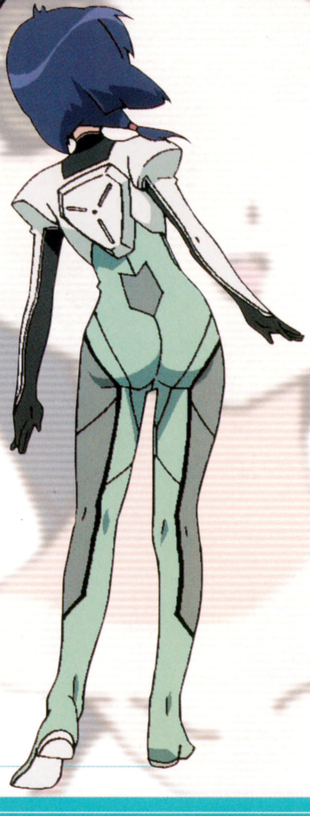
SATSUKI KAWAMOTO

パーソナルデータ［1991］

AGE● 13歳	DATE OF BIRTH● 1978.03.22.
HEIGHT● 130cm	BLOOD TYPE● O
WEIGHT● 31Kg	CHARACTER VOICE● 野中藍

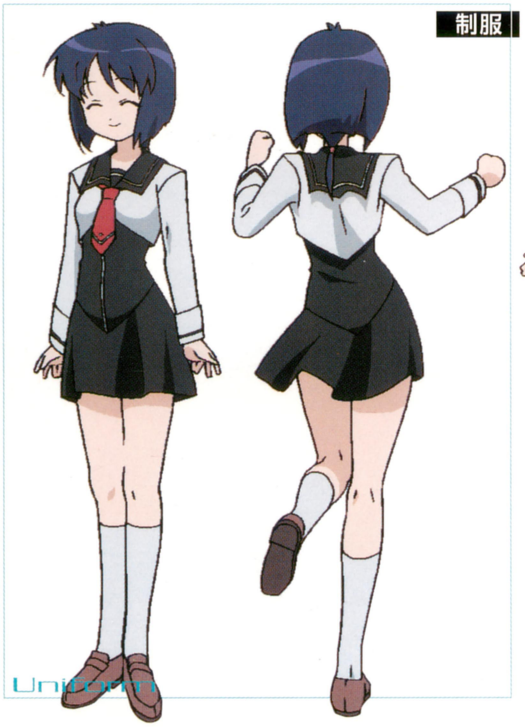


Face



Back Style

R Suit Front Style



私は……好きで人機に乗ったんですから！

Character Profile

小さな体つきながらも人機に搭乗し、キョムと戦う血統の少女。

気弱で引っ込み思案。暴力を嫌う、心根の優しい性格。本来は戦いに出るようなタイプではないのだが、人々を守るため、人機に乗ることを決意し、のちにナナツーマイルドの操主となる。戦闘の恐怖に怯えながらも戦うことを決して止めない、強固な意志も持っている。

過剰なまでの兄想いで、兄のことを悪く言われると強く反発する。兄はアンヘルに所属し、人機開発に携わっている。1988年にカナイマ・アンヘルにいた、整備班の川本宏である。

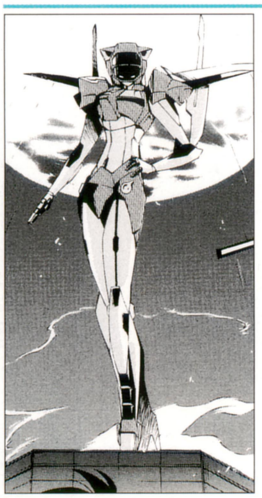
Keyword

■旅館で働くしっかり者■
リョカンデハタラクシッカリモノ

真面目な性格。13歳にして実家の家業である旅館の仕事を手伝っていた。

■兄想い■
アニオモイ

別れた兄に会いたい一心で、単身上京する。



ナナツーライト
NANATWO-LIGHT

ナナツーマイルドと同じコンセプトで開発された女性型の機体。川本さつきの兄、宏が設計を担当。

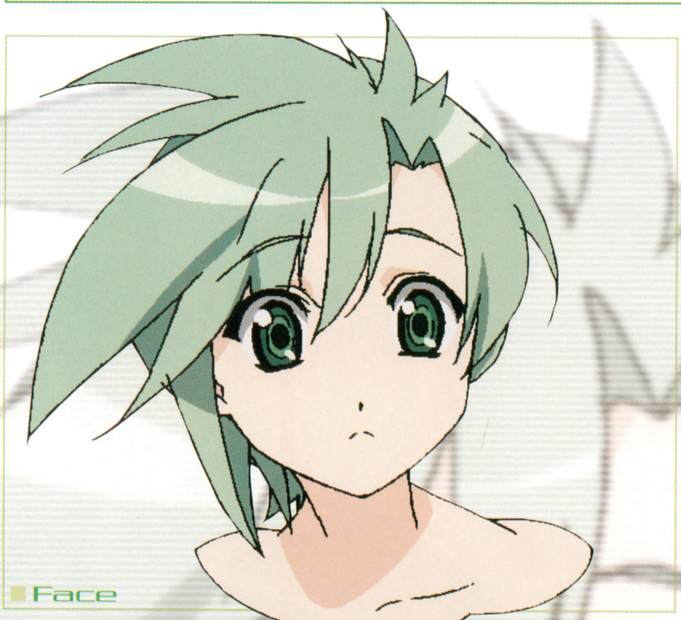
純真な心と明晰な頭脳を持つ天才科学者

エルニィ立花

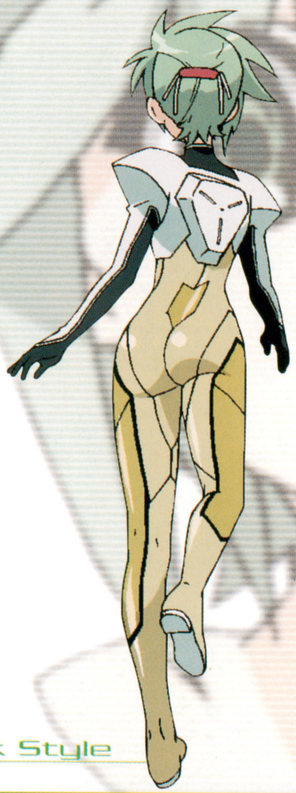
ELNIE TACHIBANA

パーソナルデータ［1991］

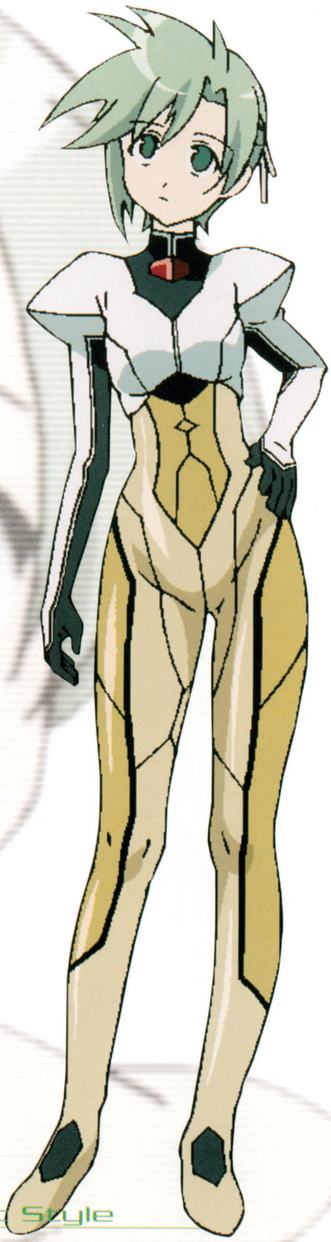
AGE● 15歳	DATE OF BIRTH● 1976.08.14.
HEIGHT● 152cm	BLOOD TYPE● A
WEIGHT● 42Kg	CHARACTER VOICE● 川上とも子



Face



Back Style



R Suit Front Style

Character Profile

人機の開発に携わっていたアンヘルの設計責任者。高い知能を持ちながら、運動神経も抜群。サッカーが趣味で、ルエパ・アンヘルにいた頃は、暇さえあれば子供達と一緒にサッカーを楽しんでいた。性格は子供っぽく、自分のことをボクと呼ぶなど、ボーイッシュなところがうかがえる。

人機の開発をするだけでなく、自身も血続として、自ら開発した専用機ブロッケントウジャに乗って戦う。のちに仲間となるメルJとは、ルエパ・アンヘルの頃にシュナイガートウジャを盗まれた経緯もあってか、近寄ると口ゲンカが始まるほど仲が悪い。

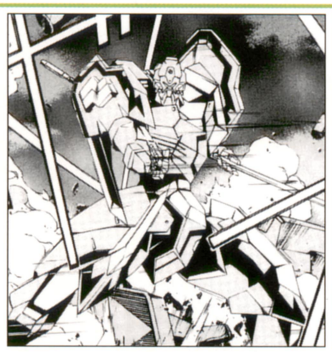
■サッカーに夢中■
サッカーニムチュウ

ブロッケントウジャの攻撃方法にサッカーボールを使うほどのサッカー好き。

■天才少女■
テンサイショウジョ

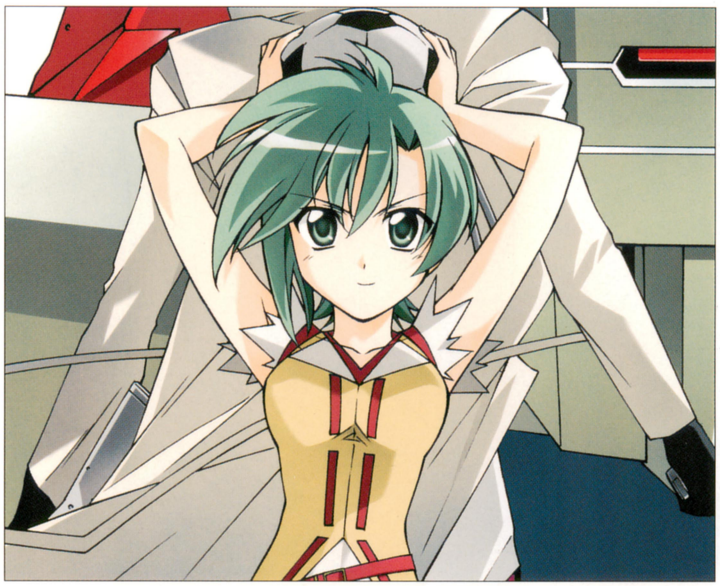
IQ300を誇るエルニィは、人機開発者の1人であった祖父の跡を継ぐ。

Key Word



ブロッケントウジャ BROCKEN-TOUJYA

基本能力の高いトウジャに換装システムを採用、装備を代えることで陸海空、接近、遠距離戦用など、あらゆる状況に対応出来る。



ボクだって操主なんだ!

制服

私服

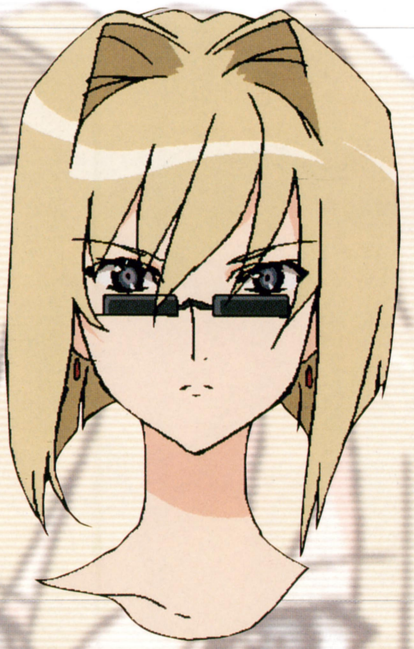
銀色の機体を駆り、復讐に燃える謎の女

メルJ・ヴァネット

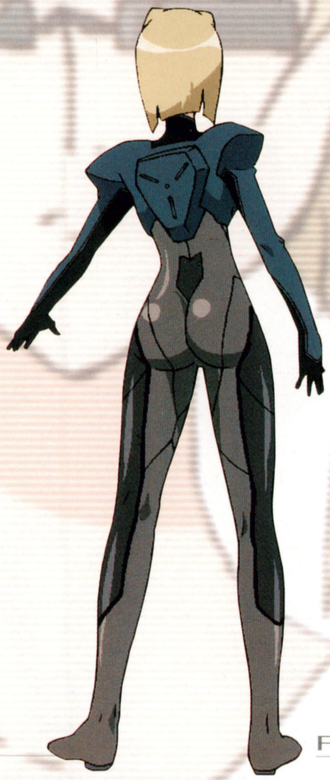
MEL J VANETTE

パーソナルデータ［1991］

AGE● 18歳	DATE OF BIRTH● 1973.12.11.
HEIGHT● 180cm	BLOOD TYPE● AB
WEIGHT● 63Kg	CHARACTER VOICE● 皆川純子

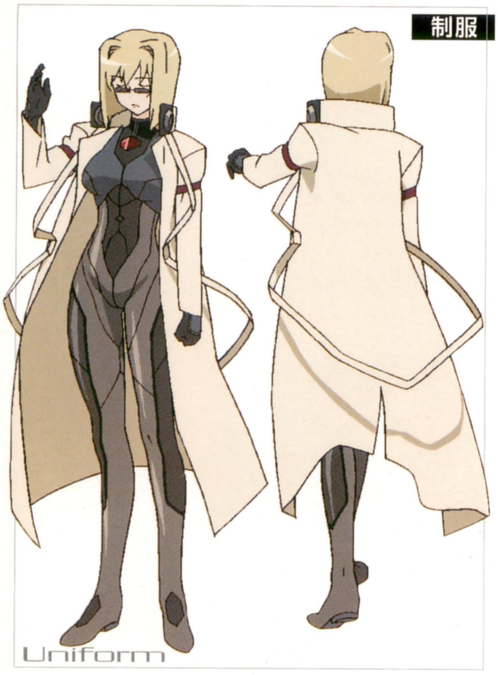


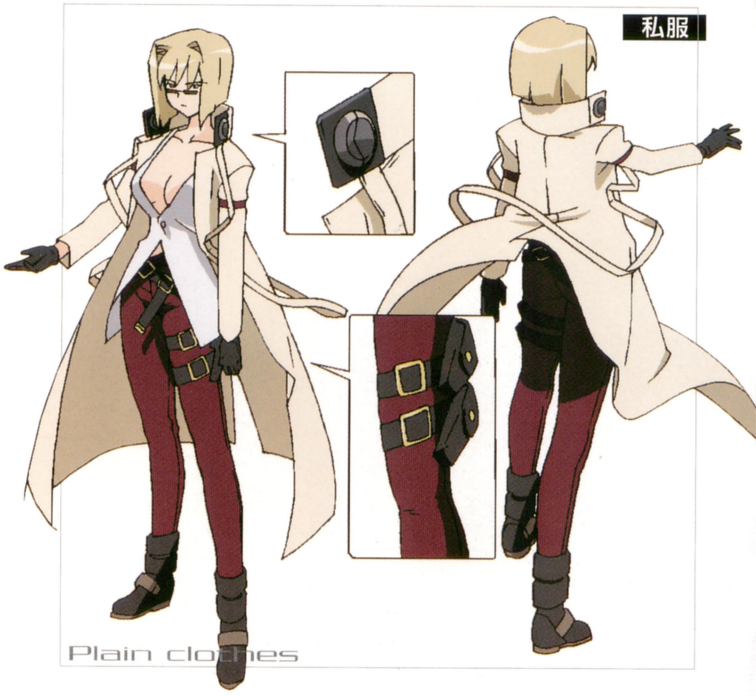
■Face



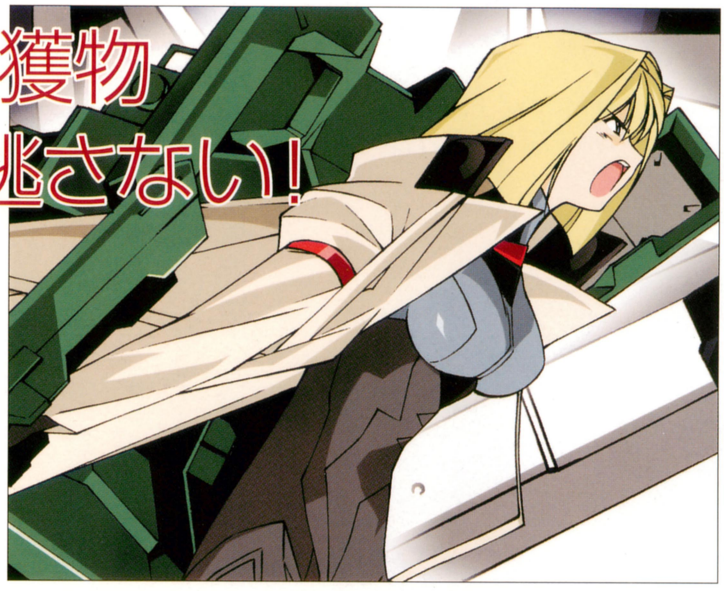
Back Style

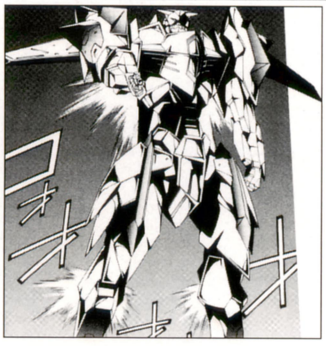
R Suit Front Style





八将陣は私の獲物 1匹たりとも逃さない!





シュナイガートウジャ SCHNEIGER-TOUJYA

トウジャに、飛行機能の「超電磁リバウンド」を搭載した試作機。動作が速く、銃器による中距離からの攻撃を得意としている。

Character Profile J

ルエバ・アンヘルから奪ったシュナイガートウジャの操主で、イギリス生まれの金髪美女。血統でもある。サングラスをつけ、長身に似合うロングコートをまとい、常にクールにふる舞っている。好戦的な性格で、他人に対して心を開かない。イギリスでは悪党として有名だったとの噂もある。

八将陣に対し、個人的な恨みを抱いており、彼らを追って日本へやって来た。しかしその復讐の理由や生い立ちなどに関しては謎が多い。

人機の扱いは、かなりの腕前。銃の扱いも得意としており、人機戦でも、自身が戦う時でも銃器を駆使する。

■銃が相棒■

ジュウガアイボウ

好戦的な性格を表すかのように、常に銃を携帯している。

■狙うは八将陣■

ネラウハハチショウジン

キョムや八将陣への、すさまじい感情。その恨みは何に根ざしているのか?

KeyWord

血続達を見守る、気丈で優しい女性指揮官

黄坂 南

MINAMI KOUSAKA

パーソナルデータ［1988-1991］

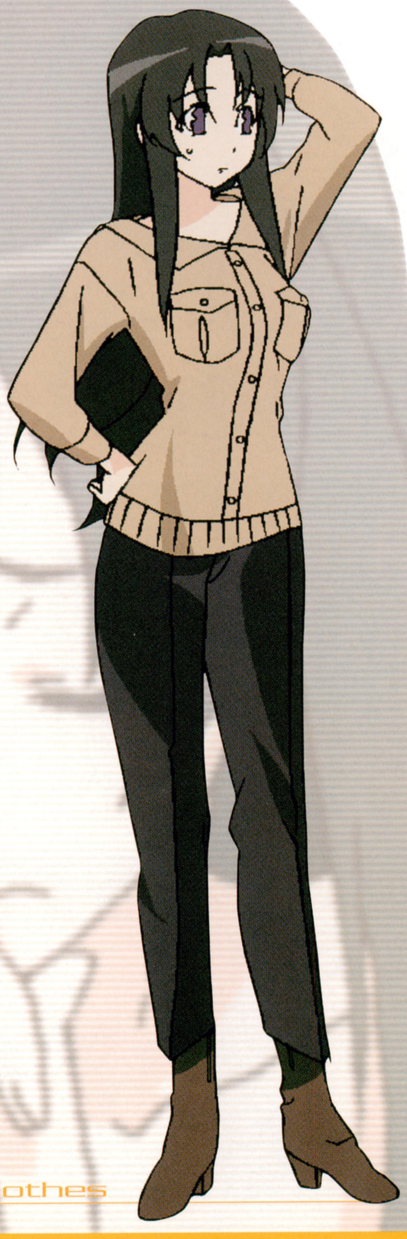
AGE● 25→28　DATE OF BIRTH● 1963.?.?.

HEIGHT● 167.5cm→168cm　BLOOD TYPE● O

WEIGHT● 59Kg→59Kg　CHARACTER VOICE● 鷹森淑乃

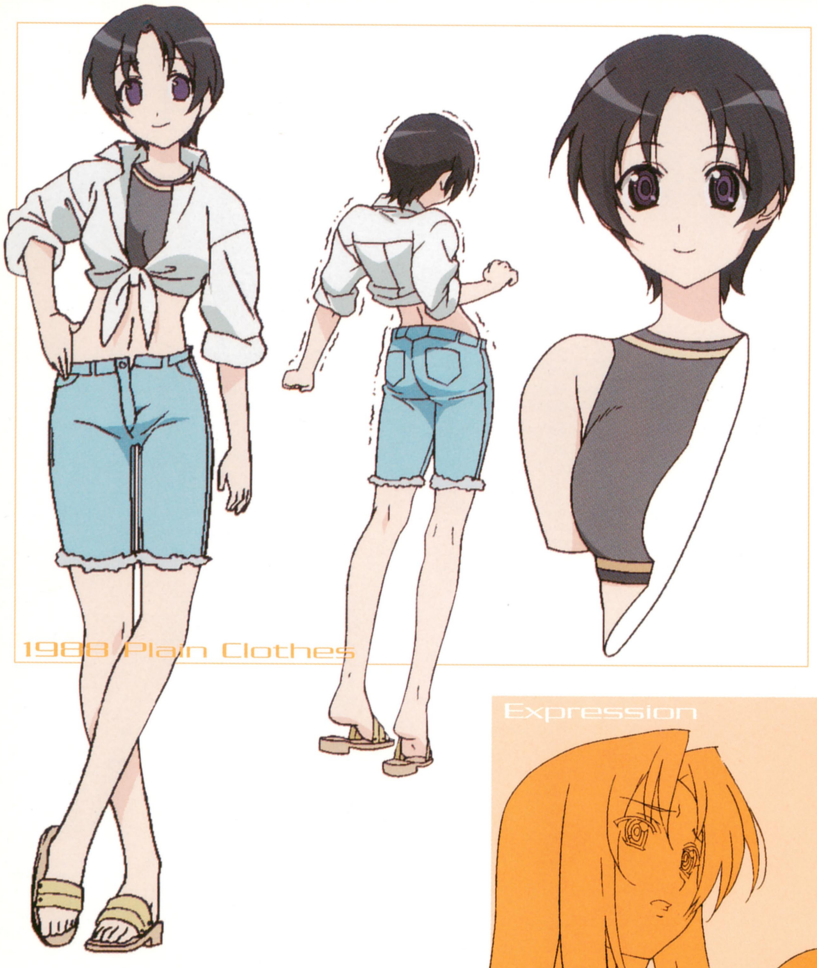
■Face

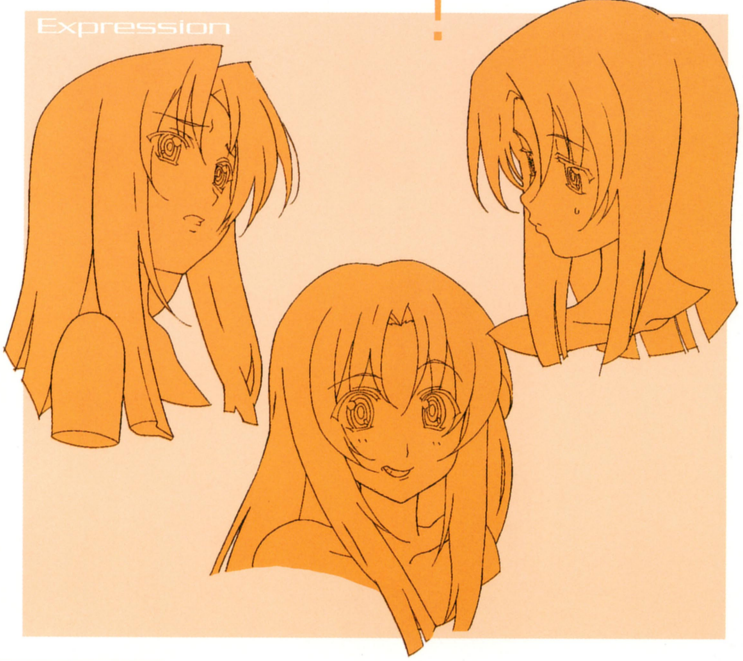
Back Style



Plain clothes

つらいこと あったんなら 聞いたげるから！

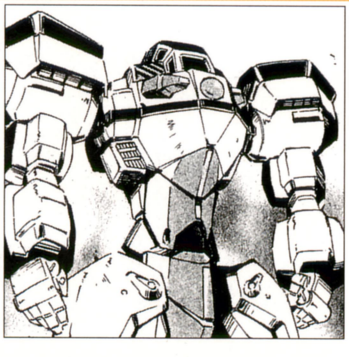




Character Profile 南

カナイマ・アンヘルに所属する人機回収部隊ヘブンズの隊長で、黄坂ルイの母親的存在。作業用人機72ウェイカスタムの操主で、ルイとともに戦場に廃棄された人機の回収を行っていた。その後、八将陣の日本襲来に先駆け、モリビト2号をともなって来日。アンヘルの代表として、集められた血続達の指揮を執る。

戦場で働くだけあって肝の座ったところがあるが、基本的には面倒見が良く人好きのする性格。青葉がアンヘルに来たばかりの頃は、年上の同性ということもあって良き相談相手となった。小河原現太のことが好き。



72ウェイカスタム NANATWO-WAY-CUSTOM

南専用のナナツー。ヘブンズとして活動中は、両腕を作業用機械に換装しているが、必要時には、すぐに両腕を元に戻せる。

KeyWord

■頼れるお姉さん■
タヨレルオネエサン

ベネズエラでは青葉、日本では赤緒達を公私に渡ってバックアップする。

■1人の母親として■
ヒトリノハハオヤトシテ

普段あまり表に出さないが、誰よりもルイのことを気にかけている。

人望と実績を兼ね備えた、カナイマ・アンヘルの中心的人物

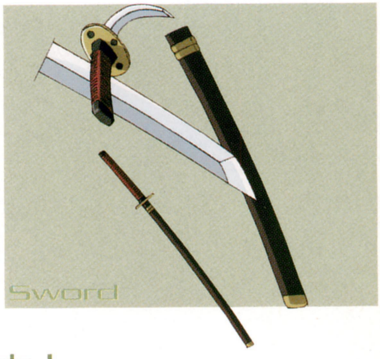
小河原現太

GENTA OGAWARA

CHARACTER VOICE
納谷六郎

Character Profile 現太

カナイマ・アンヘルに所属する操主。モリビト2号の上操主である両兵の父親で、自身は下操主を担当。短気な息子とは反対に温厚な人柄をしており、ベネズエラに来た青葉が母親に反発する姿を見て、彼女の世話役を買って出る。優れた操主であると同時に、一流の剣士でもあり、日本刀を愛用してる。



青葉をベネズエラへ招き、その運命を変えた張本人

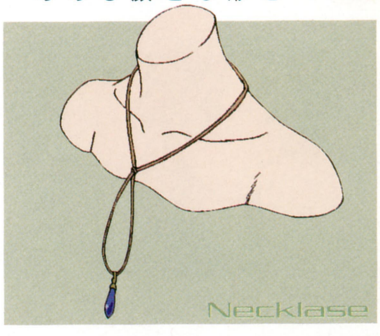
津崎静花

SHIZUKA TSUZAKI

CHARACTER VOICE
雪野五月

Character Profile 静花

青葉の母。カナイマ・アンヘル所属。青葉とは数年間連絡を絶っていたが、半ば拉致する形でベネズエラへ招く。困惑する青葉を前に祖母の遺産を渡せと言い放ち、その後はほとんど顔を合わせないなど、実娘に対し冷淡な態度をとる。なお、静花の行動には謎が多く、秘かに娘の行動を監視している節もある。



操主として戦うために育てられた少年

広世

KOUSE

1988 Plain clothes

世の中に見捨てられたと感じた広世にとって、戦い、勝つことだけが自分の存在を証明する手段であった。

Character Profile 広世

孤児院育ちの少年。友達が里親の元へ連れられて行くなか、自分だけ取り残されたことにコンプレックスを抱く。その後、ある人物の元で、ひたすら操主に必要な知識を叩き込まれて成長した。1988年、その人物の指令を受け、モリビト1号を奪うため、トウジャCXでカナイマ・アンヘルを襲撃する。

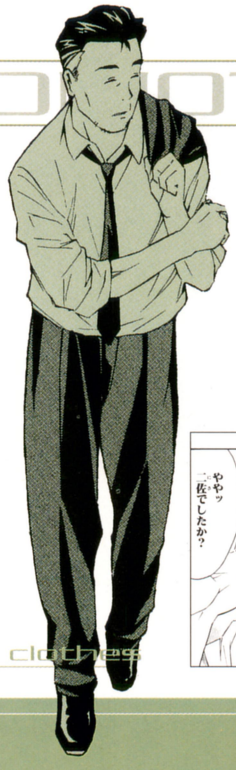
トウジャCX TOUJA-CX

モリビトの後継機として開発されたトウジャシリーズ。シャープな機体から想像されるように、機動性を活かした攻撃を得意とする。

アンヘルを監視する日本政府特務隊員

友次

TOMOTSUGU



Plain clothes

Character Profile 友次

元ウリマン・アンヘルの諜報員。表面上は気さくな中年を装っているが、時折鋭い表情を見せることがある。また神出鬼没な人物で、日本へやってきた黄坂南や小河原両兵らの周辺に、たびたび姿を見せる。アンヘルやキョムの内部情報にも詳しいが、その詳細は不明。

朗らかに挨拶を交わす姿は、気の優しいオジサンにしか見えない。

おばあちゃん

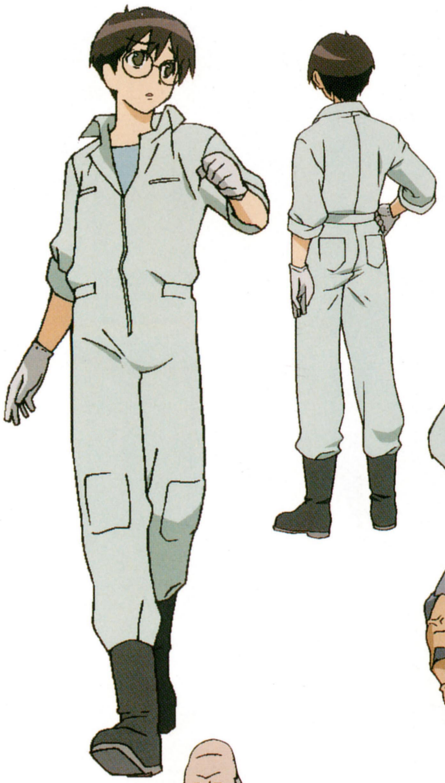
青葉の祖母。娘の静花から孫娘を預かり育てる。模型好きの孫を温かく見守っていたが、成人した姿を見ることなく他界。

Grandmother

カナイマ・アンヘルを支える、必要不可欠な仲間達

カナイマ・アンヘルのメンバー
MEMBER OF CANAIMA ANGEL

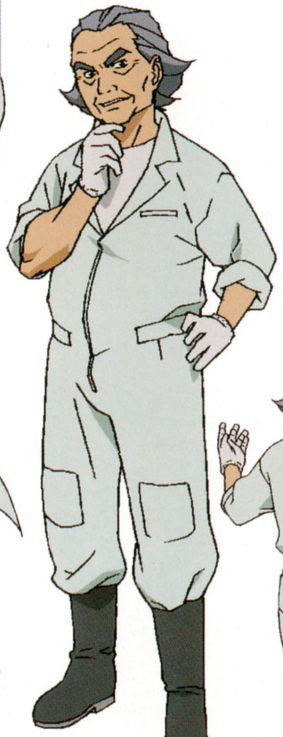
モリビト2号、72ウェイカスタムなどの人機を整備、点検し、改良を加える作業員達。彼らは、時に戦いで傷ついたメンバーを手当てし、看病することもある。そうして、日々カナイマ・アンヘルの活動を地道に支えてくれる。彼らなくして、カナイマ・アンヘルの活動はなしえないのである。

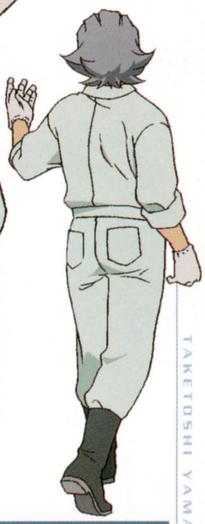


川本 宏

HIROSHI KAWAMOTO

メカニック担当。穏やかな性格のため、冴えない印象だが、山野に次ぐナンバー2的存在。川本さつきの兄。

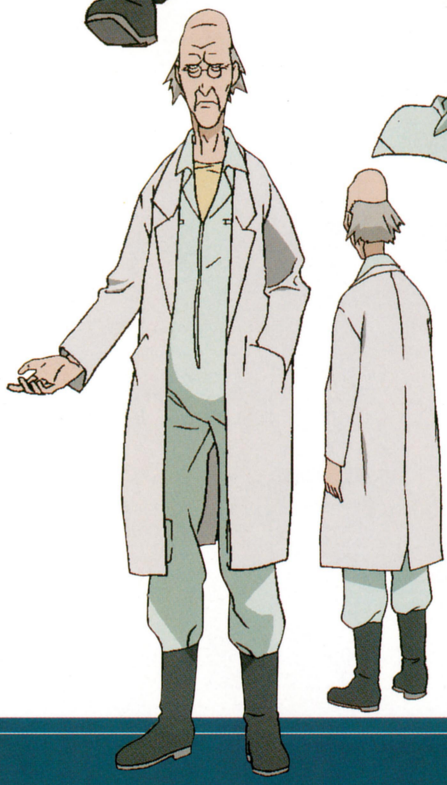




山野武利

TAKETOSHI YAMANO

チーフメカニックで「親方」と呼ばれている。口が悪く、いつも作業員達を怒鳴り散らしており、恐れられている。



石傘純柱

JUNJI ISHIGASA

メカ全般の設計者。低予算でも最高のものを作ろうとこだわる根っからの職人気質で、よく山野と衝突している。

武下

メカニックの１人。人機の整備、点検をしている。
（アニメオリジナルキャラ）

TAKESHITA

桐山次郎

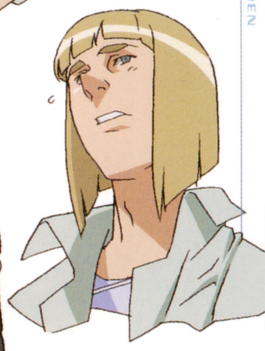
雑用係。パーツや機材の点検、発注、会計などの雑務をこなしている。

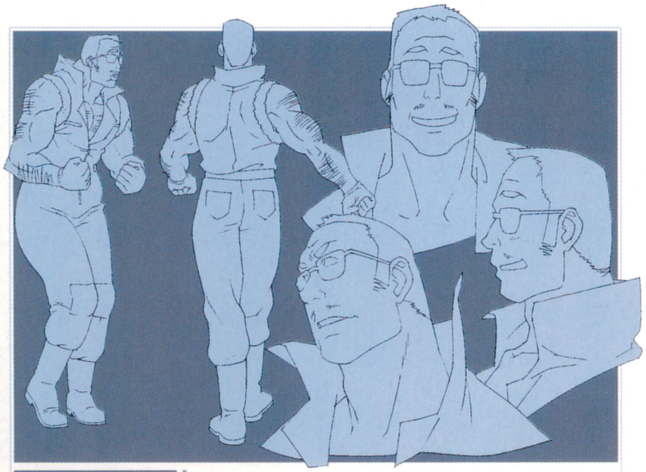
JIROU KIRIYAMA

グレン・ハーデン

川本と幼馴染のアメリカ人。その身体の大きさとは逆に、実は気が小さいとの噂。

GLENN HARDEN

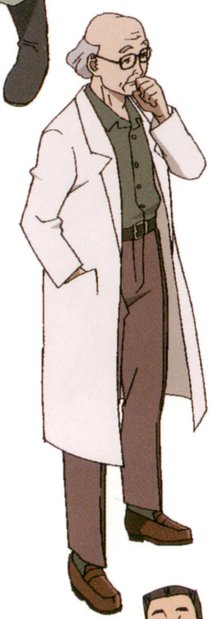




西原泰行

おもにクレーンなどの作業用機械の操縦をしている。青葉に優しくしたため、ロリコンとの悪評が立つ。

YASUYUKI NISHIHARA



ドクター

古代人機との戦いで怪我の絶えない操主達を、懸命に治療してくれる。

DOCTOR

古屋谷英男

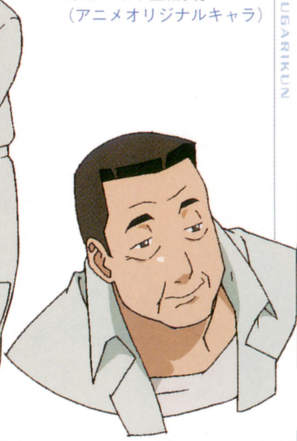
比較的無口だが、一言余計なことを言っては当事者を怒らせて災難に遭うタイプ。

HIDEO KOYATANI

カクガリ君

山野の指示の元、黙々と作業をこなす整備員。
（アニメオリジナルキャラ）

KAKUGARIKUN



正体不明！　冷酷無比！　謎に満ちた破壊の一団

キョム

KYOMU

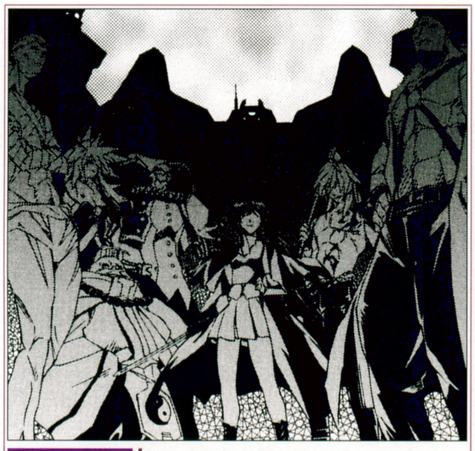
世界各地で「ロストライフ現象」と呼ばれる、1つの町を丸ごと消滅させる破壊攻撃を繰り返している謎の組織。黒将や八将陣らが所属し、人機を操って殺戮の嵐を巻き起こしている。キョムとは「虚無」。すなわち「存在していない」ことを表しており、その言葉どおり実態は深い闇に包まれ、明らかにされていない。

見いつけた……
かわいい
悪魔候補さん……！

シバ

SHIVA

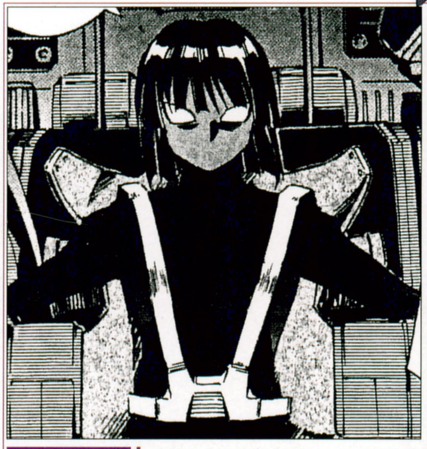
津崎青葉に非常に良く似た謎の少女。どうやらキョムに所属し、八将陣のリーダーを務めているようだが…？



八将陣

HACHISYOUJIN

キョム所属の特殊部隊の８人。彼らは強化人間であり、高い能力を有する。



黒将

KOKUSYOU

仮面をつけた黒衣の男。小河原現太とは、何らかの因縁があるようだ。

キリビト・ザイ

キリビト・コアがブースターパーツと合体した姿。その巨体に秘められたパワーは測り知れない。

キリビト・コア

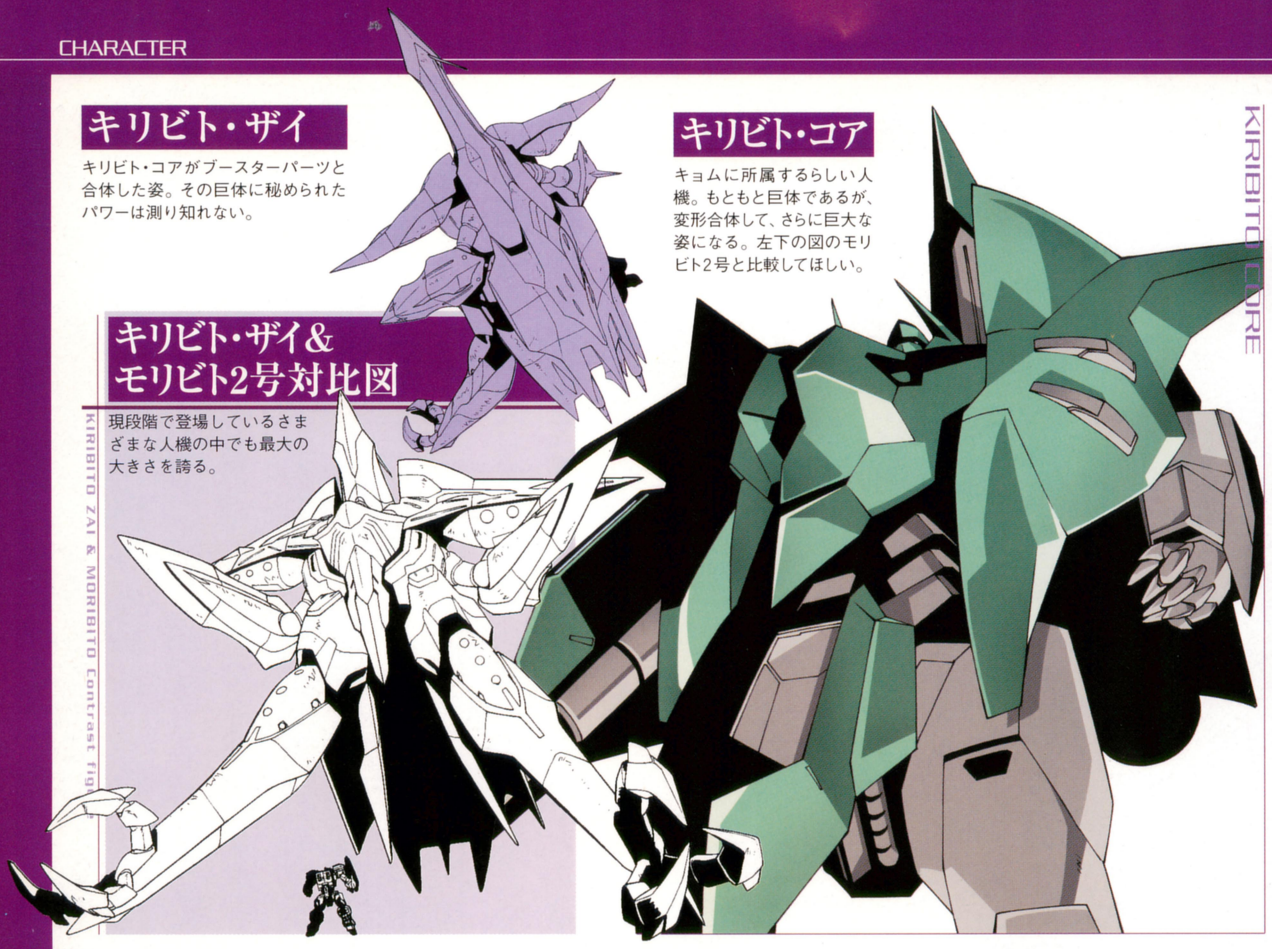
キョムに所属するらしい人機。もともと巨体であるが、変形合体して、さらに巨大な姿になる。左下の図のモリビト2号と比較してほしい。

KIRIBITO CORE

キリビト・ザイ&モリビト2号対比図

現段階で登場しているさまざまな人機の中でも最大の大きさを誇る。

KIRIBITO ZAI & MORIBITO Contrast figure



人類を脅かす恐怖の存在。太古の処刑者か……それとも未知の天敵か？

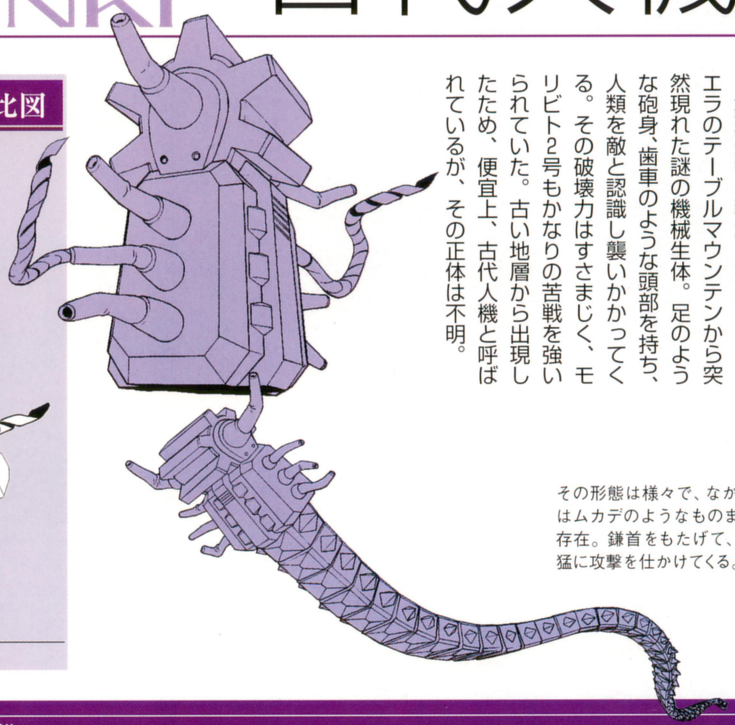
KODAIJINKI 古代人機

地球最後の秘境、南米・ベネズエラのテーブルマウンテンから突然現れた謎の機械生体。足のような砲身、歯車のような頭部を持ち、人類を敵と認識し襲いかかってくる。その破壊力はすさまじく、モリビト2号もかなりの苦戦を強いられていた。古い地層から出現したため、便宜上、古代人機と呼ばれているが、その正体は不明。

古代人機&モリビト2号対比図

全高はモリビト2号のほぼ倍。重量はおそらく倍以上はあるかと思われる。しかし、その動きは非常に機敏。

KODAIJINKI & MORIBITO SECOND Contrast figure



その形態は様々で、なかにはムカデのようなものまで存在。鎌首をもたげて、獰猛に攻撃を仕かけてくる。

DIGEST

冒頭から緊迫した展開を見せるTVアニメ版「ジンキ・エクステンド」。シリーズ序盤のストーリーについて特別に紹介しよう。

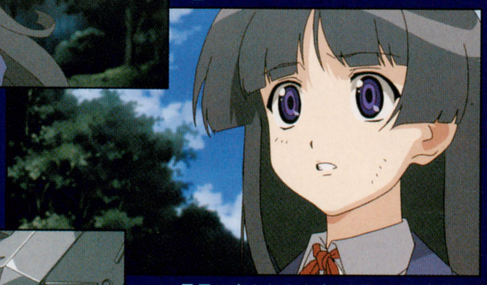
Episode.1 少女が見た戦場

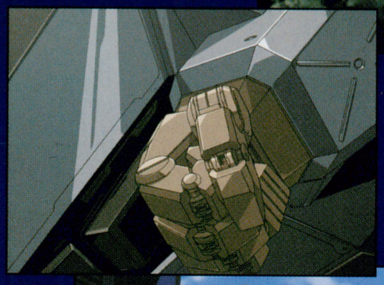
STAFF
■脚本：荒川稔久　■作画監督：細田直人
■演出：むらた雅彦　■絵コンテ：むらた雅彦

ある日のこと、津崎青葉は自宅で女装した男に襲われる。その後、震動に目を覚ました青葉は、見知らぬトラックの荷台に寝かされていた。記憶をたぐりかけた時、気絶する直前に聞いた男の声が耳に入る。

身の危険を感じた青葉は、とっさに車から飛び出すが、しばらく駆けるうちに、周囲の風景がまるで見覚えのない場所であることに気づく。心細くなりかけた時、青葉の目に巨大な足跡が映った。何かに導かれるように足跡をたどってみると、そこには、金属製の巨人の姿があった。

誘拐犯の車を飛び出した青葉は、制止の声をふりきるように駆け出す。

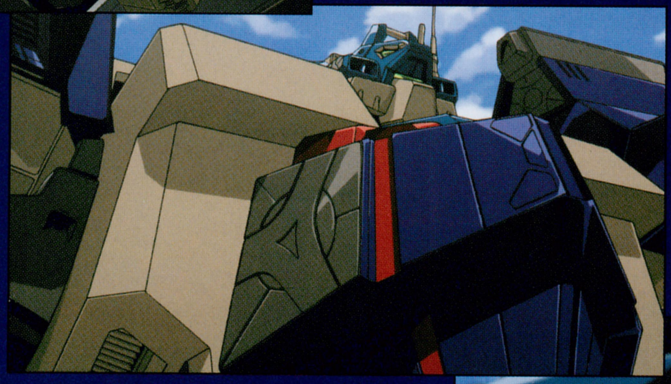




足元に穿たれたくぼみを目にした青葉は、何かに呼ばれるかのように歩き出す。

ロボットの存在に感激する青葉であったが、突如、警報が鳴り響く。急ぎ物陰に身を潜める青葉。だがそこは誘拐犯＝両兵とその父親の現太が操るモリビト2号の内部であった。

古代人機と戦うモリビト2号。その最中、外装の一部が外れ青葉が姿を現わす。驚いた両兵達は青葉をコクピットへ回収するが、燃料不足で危機に陥り、古代人機の攻撃に曝される。しかし、突如、青葉が操縦桿を握り盾でこれを防ぎ、窮地を救った。これが青葉の生まれて初めて体験した本物の戦場であった。

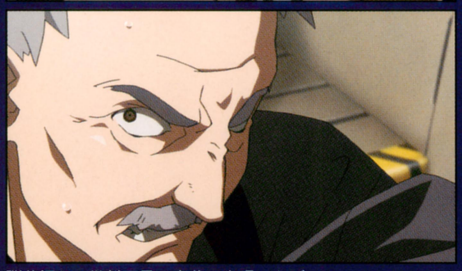


巨大な腕。2本の脚。視線を上げていくごとに、目前に鎮座しているものの全体像が視界に納まっていく。

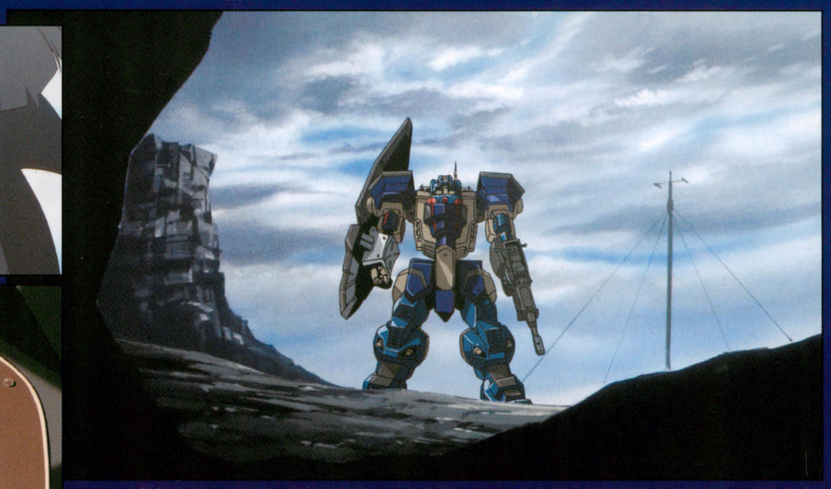
プラモを作りながら夢に描いていた巨大ロボット。その存在に青葉は胸を踊らせる。

ロボット（人機）の背後にある建物から人の声が聞こえ、思わず身を隠す青葉。

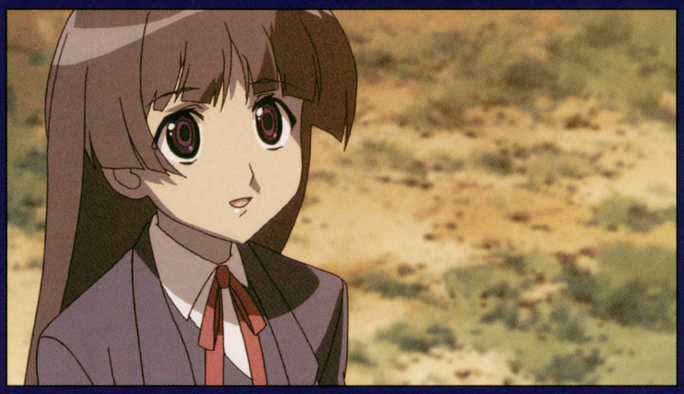
間違いない……
間違いないよ……
ロボットだ！



弾薬切れ、燃料不足、青葉の出現。たび重なる不測の事態に、歴戦の小河原親子も窮地に追い込まれていく。

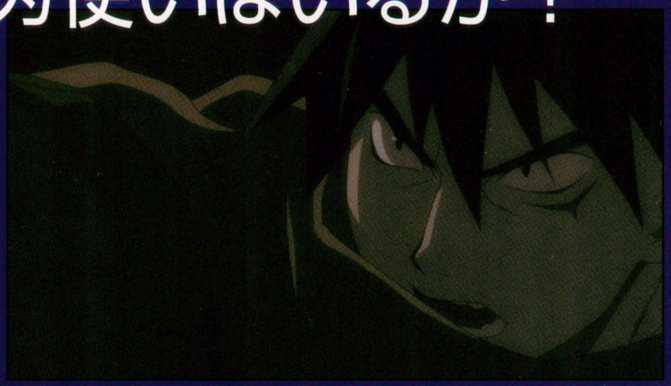


警報のあった地域へ急行するモリビト２号。だが、ここで予想外のアクシデントが発生する。



戦闘後、青葉は、一瞬とはいえモリビト２号を動かした感動をかみしめる。

お前らの仲間に刃使いはいるか！



場面は変わって日本。とある事情から復讐者と化した両兵は、強力な血統の反応を示した赤緒に襲いかかる。

Episode:2 涙のあと（仮）

モリビト２号に興味を抱いた青葉は、異郷であるベネズエラのカナイマ・アンヘルで働く決意をする。だが、浮かれ過ぎるあまり青葉は忘れていた。今、自分のいる場所が戦場であるということを。

Episode:3 質と量（仮）

古代人機との戦闘中、青葉をかばって深手を負う現太。自責の念に駆られた青葉は、雨の中、基地を飛び出してしまう。行き場を失い、泣きながら走り続ける青葉の前に、新たな人機が現われる。

Episode:4 対面（仮）

ルイとの勝負に勝ち、モリビト２号の下操主の座についた青葉であったが、日頃の運動不足から操主に必要な基礎体力が欠けていた。操主として一人前になるために、青葉は特訓を開始する。

Episode:5 敵と味方と（仮）

接近する敵の迎撃に向かう青葉と両兵。しかし、その彼らの前に現われたのは、モリビト２号と同じく人が生み出した人機、トウジャCXであった。敵が人間だと知り青葉は戦意を失ってしまう。

Episode:6 黒の操主（仮）

トウジャCXの下操主、広世と束の間の出会いを果たした青葉。屈折した思いを抱きながら戦い続ける広世に対し、青葉は彼の思いをすべて受け止めるため、モリビト２号を発進させる。

声優インタビューPART1

津崎青葉役 折笠富美子

今は1つ1つの仕事を丁寧に続けることを目標にしています

――まずは基本的なことからうかがわせていただきます。折笠さんが声優を目指したきっかけは何でしたか？

折笠　元々お芝居をやってみたいと思っていて、舞台のお仕事を始めたのが最初ですね。そこから、お芝居という仕事のジャンルがとても幅広いことがわかったんです。そのあとで声のお仕事にたまたま巡り合わせがありまして、オーディションを受けさせていただきました。それ以来、常にやりがいを感じる、素敵な仕事だなと思ってます。

――声優のキャリアを積み重ねてきて、デビュー当初とは何か心境の変化はありましたか？

折笠　さすがに無我夢中という時期は過ぎたんですけど、今は1つ1つの仕事を丁寧に続けることを目標にしています。声の仕事を始めた頃は、自分に近いキャラクターを演じることが多かったんですが、そのうちだんだん幅が拡がってきて、俯瞰で物を見られるようになってきたかなと思います。それでも、配役をいただいた時は、常に戸惑っています（笑）。というのも、毎回違うイメージの役をいただくからなんですが、「この作品のスタッフの方には、私はこういう印象で見ていただいているんだ」ということがわかって、面白いですよね。

――では、また新たなイメージの折笠さんで演じていただく、津崎青葉役に決定するまでの経緯を教えていただけますか？

折笠　まず初めにオーディションがあって、そこで青葉の役をやらせていただきました。確かおばあちゃんが死んでしまうシーン（「ジンキ―人機―」1巻）だったかな。とっても重たいシーンだなぁ、なんて思いながら、青葉の悲しみという部分を表現してみました。

――原作を読まれた感想を聞かせてください。

折笠　ロボットって男の人の乗り物というイメージがあるじゃないですか。でもこの作品の中では「これに乗るの？　これで戦うの？」っていう女の子の自問自答がありますよね。そういう部分を読んだりすると、10代なのに濃い時間を送っているなって感じました。

――青葉には、どういう印象を受けましたか？

折笠　ごくごく普通の女の子、とい印象でした。でもここからいろいろな人生や運命が交差してくるんだろうな、と感じています。青葉はプラモデル作りが大好きという設定になっていますが、私自身は女家族だったので、プラモデルを作ったことがないんですよ。いとこの家に行ったとき、飾ってあるプラモデルを壊して、怒られたことが思い出として残っているくらいで（笑）。

――では、折笠さんは幼い頃、どんなことに興味がありましたか？

折笠　モンチッチブームがあったので、モンチッチで遊んでいた思い出が強いです。男の子と女の子のモンチッチがあっ

私と青葉の共通点は、精一杯、物事に向かうところかな

いますか？

折笠　すごく絵がかわいらしいので、かわいらしくやりたい！　でも意識してかわいらしくやると、なんだかあざといですよね。いかに自然にやるかというのがテーマかな。それは最初に絵を見た時から思っていることですね。私の場合、台本を手元にいただいてから役作りのスタートを切るというスタイルなんですが、実はまだ台本をいただいていないので、今の段階で細かい点は避けさせてください(笑)。でも、「やるぞ」っていう意気込みはすごくありますよ！

　私はいつも、演じる役に対して主役だから脇役だからというのは、まったく考えないんです。自分が出来る範囲で精いっぱい演じる、がモットー。

　青葉のようにロボットに乗る女の子役を演じたことは何度かありますが、それぞれキャラクターの性格が違いますから、考え方や演じ方も違ってきますよね。だから今まで演じてきたロボットに乗る女の子とも、重ならないと思います。

――アニメに先立ち、ドラマCD「JINKI:AKABAN」の収録をされましたね。

折笠　出番がほんの少しで、自己紹介程度なんですよ。それと、実はスケジュールの関係でほかの出演者の方々と一緒に収録出来なかったので、ほかの方々とはアニメのアフレコ当日に初めて顔を合わせることになります。以前、共演した方もいらっしゃれば、今回初めてお会いする方もいらっしゃいますね。でも、アニメが進むうちに役とシンクロする部分が出て来てだんだん仲良くなれるでしょうし、息も合ってくると思うので楽しみです。共演者がほとんど女の子ばかりなので、そういう部分でもすごく楽しみです(笑)。

――最後に本書の読者へメッセージをお願いします。

折笠　作品についてはまだわからないことも多くて手探り状態ですが、みんなで一緒に良い作品を作っていけたらいいなと思います。物語が進み、青葉が多くの経験を重ねていくことで、作品の中で描かれているメッセージを、観てくださるみなさんにも感じ取っていけるのではないかと思います。青葉だけではなく、ほかのキャラクターにも感情移入をしながら、彼女達と一緒になって戦ってくれたらうれしいですね。頑張ります。

――本日はありがとうございました。

たんですけど、それとは別におじいちゃん、おばあちゃんが新たに発売されたんです。すごく珍しくて、お年玉で買おうとしたんですよ！　でも、おじいちゃんは手に入らなくて、おもちゃ工場に直接電話をしたんです。「どうしても欲しいんです」って。そうしたら送ってくださったんですよ！　実際に届いて、「うわぁ、おもちゃ屋さんって素敵だな」って思いましたよ。思い返せば、子供ながらにすごいことをしてますね(笑)。

――青葉と折笠さんの共通点はどこだと思われますか？

折笠　実は私も青葉みたいに結構泣き虫なんですが、泣きながらでも、精一杯、物事に向かうところは共通点かな。1つ1つの出来事を真剣に受け止めて、葛藤していく姿でしょうか。

――もうすぐ収録が始まりますが、役作りのポイントはどんなところに置かれて

HUMIKO ORIKASA
PROFILE

■おりかさ・ふみこ　■12月27日生まれ
■俳協所属
■代表作：「最終兵器彼女」ちせ役、「BLEACH」朽木ルキア役、ほか多数。

声優インタビューPART2

柊 赤緒役 稲村優奈

――まず、声優を目指されたきっかけを教えてください。

稲村　最初は女優のお仕事を目指していたのですが、ある時、事務所のマネジャーさんから声のお仕事をやってみないかとお話をいただいたんです。小さい頃に、よく妹と漫画を使ってアフレコごっこをしていたことはありましたが、それまでお仕事として声優を意識したことはなかったんですよ。でもせっかくお話をいただいたので、頑張ってみようと思いました。その後、「ウルフズレイン」（2003年放映）というアニメのオーディションで役をいただいて、実際に1本の作品に参加させていただいてから、もっといろいろな役をやってみたいなと思うようになりました。

――マイクの前で演技をするというのは、舞台で演技をするのとはだいぶ勝手が違ったのではないですか？

稲村　そうなんですよ。ですから最初のアフレコの時は本当に大変でした。舞台やTVのお仕事などでの演技は、体も使って感情を表現出来ますが、声優のお仕事は声だけで感情をすべて表現しなければいけないので。アニメの場合は絵に助けられる部分もあるのですが、ドラマCDの場合は、音と声だけで聞いてくれている人が共通のイメージを抱けるような表現が求められるのでかなり苦労しましたね。声優を初めた頃は全然うまくいかなくて、「大丈夫かな、私」ってかなり落ち込んじゃったことも（笑）。でも、それからいろいろな現場を見ながら、声の仕事を勉強させていただきまして、最近はようやく慣れてきたような気がします。

――声の仕事を始めてから、いつも心がけていることはありますか？

稲村　風邪が一番怖いので気をつけています。声が出なくなったら仕事になりませんから、毎日、家に帰ったら必ずうがいをしています。それと、私は花粉症なんですよ。そろそろ花粉症シーズンに入るので、薬を用意するか、注射を打つか、今から考えています。ちょっとでもノドの調子が悪いと思ったらすぐ耳鼻咽喉科へ行ったり、のど飴をなめるようにしています。声の仕事を始めてからは、本当に声に気を使うようになりました。

――今回の出演が決定するまでの経緯を教えてください。

稲村　まず、「ジンキ」のオーディションの話がありまして、その時にキャラクターの設定資料をもらったんですね。それから「自分のやりたい役を選んでください」と言われたので、役柄をつかむためにコミックスを買って最初から読みました。でも、登場人物がみんな個性豊かでそれぞれが魅力的だったので、初めはどの役がやりたいかがすぐには決められなかったんです。3日くらい悩みましたが、赤緒にひかれている自分に気づいたんです。主人公ということもあり、自分に出来るかどうかちょっと迷ったのですが、「自分のやりたい役」をやってみようという思いにあと押しされて、赤緒役を受けることに決めました。

　実際に役作りをしていくと、私の中で赤緒の思いに共感できる部分が多かったですね。赤緒って素直な性格な子だから、非常識な事柄に対して「それはちょっと違うんじゃない」って、つい口にしちゃう。決して器用な生き方ではないですけれど、そんなところが自分と重なるんじゃないかなって思いました。演技のイメージが決まってからは、その素直さを表現出来るように練習を重ねていったという感じです。

――オーディション当日はどんな感じだったのでしょうか？

稲村　このオーディションには、声優の仕事を始めるきっかけを作っていただいた、「ウルフズレイン」の音響の若林和弘監督もいらっしゃると聞いていたので、ものすごく緊張しました。でも、自

今、原作片手に練習中です

分が成長したところを若林監督に見てもらおう、そして、若林監督と久しぶりに会えるんだうれしい！と気持ちを切り替えたら、当日はむしろリラックスした気分で臨むことが出来ました。その後、「受かったよ」って言われた時は、とてもうれしかったです。喜びすぎて酸欠や貧血になるくらい感動しました(笑)。

――若林監督からオーディションの際にアドバイスはありましたか？

稲村　オーディションの時はご挨拶させていただいたくらいですね。実は以前、若林監督と最初にお仕事をさせていただいた時、上手な笑い方が出来なくて宿題になってしまったことがあるんです。若林監督のなかではその時の印象が強いようで、お会いするたびに「笑えるようになった？」って聞かれちゃいます。ドラマCD「JINKI:AKABAN」の中でも赤緒ちゃんに笑うシーンがあるのですが、収録の時プレッシャーを感じてしまいました(笑)。笑うシーンがあると、毎回手に汗握るような感じになっちゃうんですよね。

――オーディションではどの場面を演じましたか？

稲村　「JINKI:EXTEND」の第1巻で、両兵と赤緒が初めて出会うシーンです。両兵にいきなり首をしめられてしまうシーンなので、どんな声になるんだろうって思って、実際に壁に背中をぶつけてみたりしながら声を調整しました(笑)。あとは赤緒が「私、操主になります！」って人機の操主になることを決断するシーンですね。オーディションの台本は事前にいただいていたので、コミックスで確認しながら練習しました。

――原作を読まれた時の第一印象はいかがでしたか？

稲村　今までロボットの出てくる漫画やアニメって、〝怖い〟っていう印象があったので、ちょっと避けていたんです。名前や絵を知っているものはあっても、1本の作品をとおして観ることはなかったんです。特に小さい頃は、魔法使いやお姫様の登場する作品ばかりに興味がありましたね。でも今回、いざ原作を読んでみたらとっても面白いストーリー展開だったので、怖いとか思わずに一気に読んじゃいました(笑)。

――アクションシーンを演じるうえで、ご自身で気にかけている点はありますか？

稲村　必殺技を叫ぶシーンなど、戦いのシーンなどで発する〝気合いのかけ声〟をうまく表現出来るかというところでしょうか。事務所に防音設備のある部屋があるので、今はその中にこもって、コミックス片手に練習している最中です(笑)。ほかには、赤緒がそうだったように、初めてロボットを動かした時に感じる不安やドキドキを出来るだけ自然に表現していきたいと思っています。赤緒って素直でかわいくて、でもちょっとドジなところがありますよね。そういった部分も含めて大事に演じていきたいと思います。地声のままだと声がちょっと低いので、程良い高さの声で、かわいらしさを出していきたいです。

――もしアニメでもあるなら演じたいと思われる原作シーンはどこでしょう？

稲村　やっぱり赤緒が「私、操主になります！」って決意を表すシーンですね。原作ではそこが一番印象深かったので。あとは、ほかのメンバー全員が集合するシーン。個人的なことかもしれませんが、収録時にいろいろな方々にお会い出来ると思うと、待ち遠しくてたまらないですね(笑)。

――もう1人の主役である津崎青葉についての印象はいかがでしょうか？

稲村　雰囲気や性格的な部分は、青葉も赤緒もよく似ているような気がします。彼女も真面目な性格の子ですから。

――先日、「JINKI:AKABAN」の収録が行われましたが、キャラクターのイメージはつかめましたか？

稲村　オーディションで受けた役をそのままいただけたので、その時に抱いていたイメージを基にして、自分の中で少しずつ役作りをしていきました。ただ、いざシナリオを読んでみると、前半は赤緒の登場するシーンが多くて驚きました。そこで改めて「大きな役をいただけたんだなぁ」ということを実感した気がします。

――「JINKI:AKABAN」の内容を少し教えていただけますか？

稲村　アニメの世界観に比べて少しくだけた感じの雰囲気になっています。登場人物全員のアニメでは見られない一面が出ていたので、面白かったです。私の場合、台本の一部に「物真似をしてください」とだけ書いてあって、何の真似をすればいいかは書いてないんですよ(笑)。だから一生懸命、何の物真似をすれば良いか考えました。本番では何とかOKをいただけたんですけど、そのシーンはとても恥ずかしかったですね(笑)。

収録自体はとても楽しかったです。出演者の方々も初めてお会いする方ばかりだったのですが、みなさんとても優しく接してくださったので、本作の収録を通じて仲良くさせていただければ、と思っています。この収録のおかげで、おたがいのキャラクターの雰囲気も多少つかめたかも知れませんね。

――最後に本書の読者へメッセージをお願いします。

稲村　ファンのみなさんが想像している赤緒に少しでも近づけるように頑張りたいと思っています。また、アニメならではのストーリー展開やキャラクターの関係も、楽しみにしていただければと思っています。出演者の方々も豪華ですし、たくさんキャラクターが登場するので、「あ、こういう声になったんだ」というところをたっぷり楽しんでください。

――ありがとうございました。

YUUNA INAMURA
PROFILE

■いなむら・ゆうな　■7月11日生まれ
■テアトルアカデミー所属
■代表作：「ウルフズレイン」ミュウ役、ほかTV、舞台を中心に活躍中。

エンディングテーマを歌う

angela インタビュー

原作者 綱島先生との対談を終えて

力強く透明感のある歌声と、時に切なく時に激しい旋律で人気のangelaが本作のエンディングを担当。楽曲の制作を直前にひかえ、その意気込みをたずねてみた。

――原作を読んだ感想を聞かせてください。

KATSU(以下「K」) ストーリー的なことではありませんが、今日、綱島先生とお話ししてうかがった「マシンに土がついた感じが好き」という言葉がキーワードになりそうです。楽曲はこれから仕上げていくのですが、この言葉にとても共感出来たので、うまく表現出来たらなぁと思います。

atsuko(以下「a」) この作品の主人公は、普段は「自分なんて何も出来ません」って弱気な感じだけど、切羽詰った大事な時にはちゃんと自分の責任を果たしますよね。綱島先生が表現したいことと違っていたら申しわけないんですが、「自分は何のために生まれてきたんだろう。何が出来るんだろう」っていうのは、誰でも必ずぶつかる壁みたいなものだと思うんです。だから、この主人公達を見ていると、何かを考えさせられるような気がします。それを今回の歌詞を作る時に参考にしたいと思っています。

――綱島先生と対談されたことでイメージが固まってきましたか?

K はい。今まで抱いていたものとは違うイメージが見つかったような気がします。今日は本当にお会い出来て良かったです。

a どんな方が描いていらっしゃるのかと思っていたんですが、偶然にも私と出身地が同じだったんですよ! 自分と同じ街の風景を見て育った方ということで、親近感といいますか、人間性のようなものがわかったような気がします(笑)。

――作品に対する印象にも変化がありましたか?

K まったく変わりましたね! 今まで作品を拝見していても、土臭い印象というのは思いつかなかったんですが、お聞きした途端「あ、なるほど」と自分でも納得出来ましたからね。そのおかげで、曲を作るうえで目指すべき形がわかりました。

a 対談中に、KATSUと綱島先生が同じロボットアニメを好きだったということがわかって、いろいろ感化された模様です(笑)。

――ロボットアニメがお好きだったんですか?

K はい、すみません(笑)。「機動戦士ガンダム」(1979年放映)や、「伝説巨神イデオン」(1980年放映)が好きでした。ストーリー的にはロマンチック過ぎるけど「超時空要塞マクロス」(1982年放映)も好きでしたね。

a ロマンチック過ぎるんだ(笑)。

K あと「装甲騎兵ボトムズ」(1983年放映)よりは「太陽の牙ダグラム」(1981年放映)が好きだったかな。

a ごめんなさい、私はロボットとか男の子が昔よく観ていたアニメ作品が全然わからないんですよ(笑)。

K 僕はかなり好きですね! だから「新世紀エヴァンゲリオン」(1995年放映)を見た時は、「今までのロボットアニメとは全然違う」って衝撃を受けました。…って、僕、何の話してるんでしたっけ(笑)?

――それだけの思い入れを楽曲に込めていただけるということですよね(笑)。

a ファンの方々は、当然原作を読み込まれていて、アニメに対する期待度が高いと思います。そして私達としては、その期待を超えるものを創りたいという思いがあります。今日、綱島先生とお会いすることが出来て、イメージの世界がより広がりました。angelaが「ジンキ・エクステンド」の世界をつかむことで、どんな曲が生まれるのか、楽しみにしていてください。

K ファンの人のなかには、すでに作品に対するイメージが出来上がっていると思いますが、アニメのジンキが実際に作り出されるのはこれから。みなさんが持っているイメージを、いい意味で裏切る楽曲を作りたいと思っています。

――今までにない音楽を目指されるんですね。

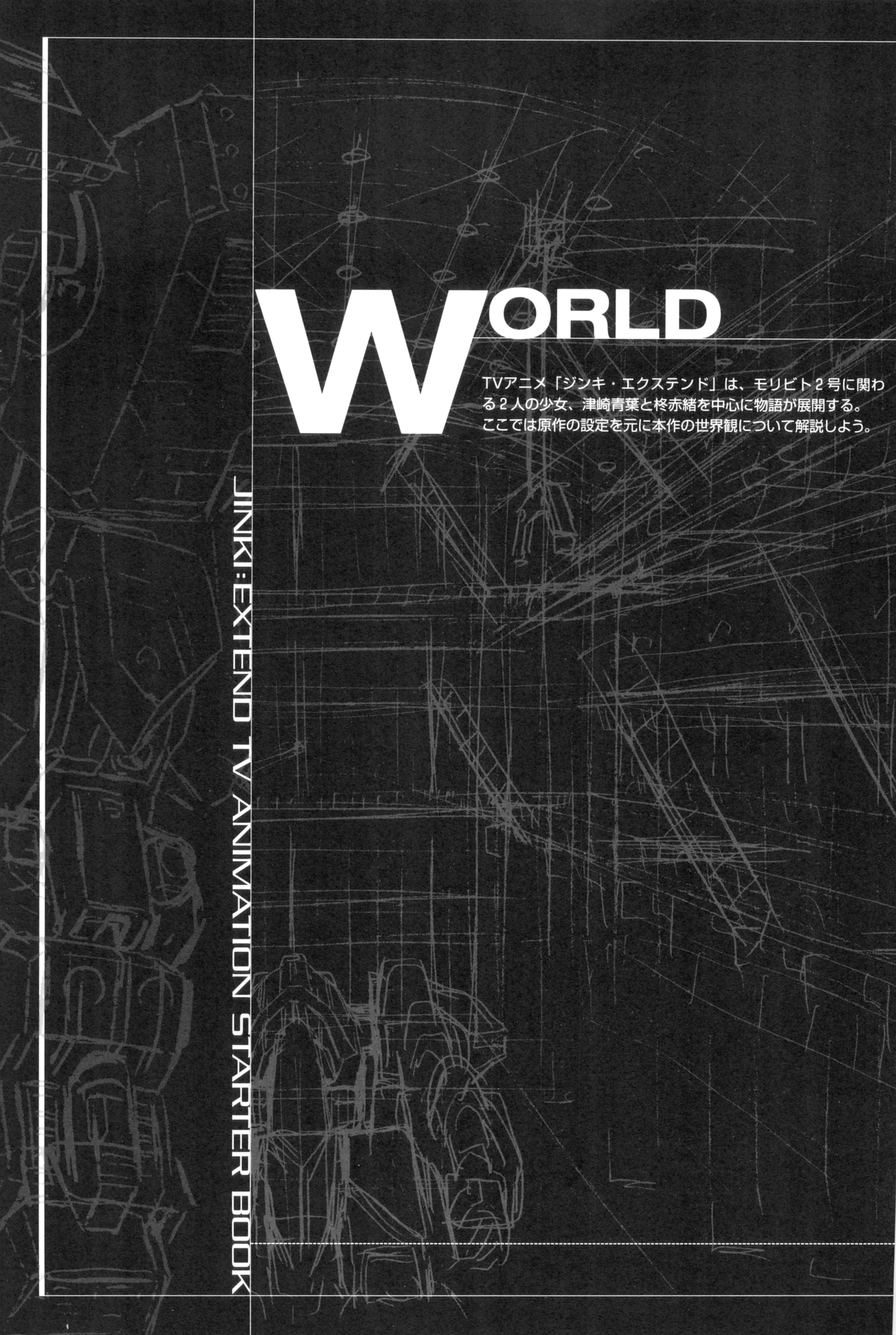
K 「何でこれがエンディング?」っていうところにまで行きたいですね。

a レゲエなんですよ(笑)。

K 違うな、ラップだよ(笑)。

――(笑)。ありがとうございました。

■アンジェラ。2000年より開始した路上ライブで多くのファンを魅了、2003年「明日へのbrilliant road」でメジャーデビューを果たす。
●atsuko。1月23日生まれ。Vo、作詞、作曲。
●KATSU。6月12日生まれ。作曲、アレンジ、キーボード、ギター。



WORLD

TVアニメ「ジンキ・エクステンド」は、モリビト2号に関わる2人の少女、津崎青葉と柊赤緒を中心に物語が展開する。ここでは原作の設定を元に本作の世界観について解説しよう。

JINKI:EXTEND TV ANIMATION STARTER BOOK

WORLD OF JINKI:EXTEND

ジンキ・エクステンドの世界

TVアニメ「ジンキ・エクステンド」の原作コミックス「ジンキ～人機～」全4巻と「JINKI:EXTEND」の第1～5巻までのダイジェストストーリーを紹介。

ジンキ―人機―

1988年。謎の機械生体と戦うアンヘルとその戦いに加わった1人の少女の物語

突然の誘拐、突然の戦い!!

津崎青葉13歳。プラモデル作りが趣味のちょっと変わった女の子。彼女の唯一の理解者は、同居人の祖母だけだった。しかしその祖母も先日、帰らぬ人となった。親しい知人もなく、祖母もいない。そんな彼女を女装した男が突然、誘拐する。

目覚めた青葉は、自分を誘拐した小河原現太、両兵親子からある女性を紹介される。それは毛嫌いしていた行方知れずの母、静花だった。祖母の遺産のために連れて来させたという母の言葉に、やり切れなさを覚えてその場を飛び出した青葉は、巨大なロボットを発見する。大好きなロボットの実在に感激する青葉。その時、人の気配を感じた彼女は、思わずそのロボット、モリビト2号の腕のトランクに乗り込んでしまう。

振動に苦労しながら、ようやく光の下へ出た青葉は、モリビト2号が戦っている古代人機の姿を目にする。モリビト2号の操主、小河原親子は、青葉の姿に驚きつつも彼女をコクピットに入れ、古代人機を撃退。戦いを終えたあと、青葉は真実を知る。ロボットが「人機」という戦闘用機体であること。ここが南米のベネズエラであること。そして古代人機の侵攻を防ぐ組織、アンヘルのことを。

母親に反発しつつも日本に居場所のない彼女は、アンヘルで生活を始める。

ある日、興味本位でモリビト2号に乗り込んだ青葉は、モリビト2号を救うと同時に現太が重症を負うきっかけを作ってしまう。動けなくなった現太の頼みにより、操縦桿を握る青葉。初めての戦いのなか、なんとか敵を退けた青葉だが、アンヘルに迷惑をかけたことを悔い、宿舎を飛び出してしまう。

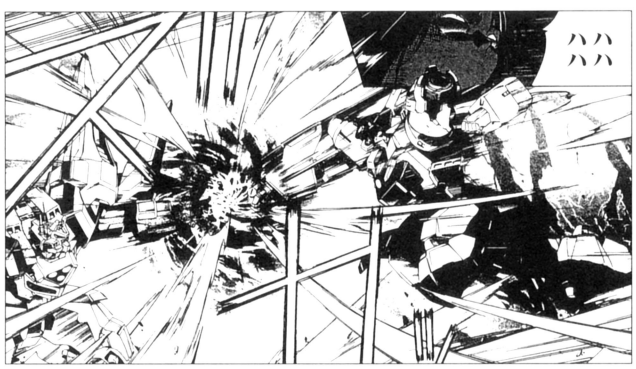
青葉は、わけのわからぬまま人機に乗り込み、戦場のまっただなかに放り出されてしまう。

その後、森の中で、黄坂南、ルイ親子と出会った青葉は、南の励ましの言葉から、人機の操主になることを決意する。そして青葉は、モリビト2号の操主として才能を発揮、短期間のうちに上達していくのだった。

謎の男、黒将がアンヘルへ潜入、現太と剣を交えた。その目的は「モリビト1号」の奪取。黒将を退けた現太は、その存在を消し去るため、隠しておいたモリビト1号の破壊を決断する。だがその行動は、敵のスパイによって漏れていた。

計画の当日、黒将の妨害を受け、モリビト1号は奪われてしまう。青葉は黒将を止めるためにモリビト2号で戦いを挑む。人機、操主ともに、圧倒的な力量差で追い詰められるモリビト2号。だがその時、青葉の持つ特殊な力が発動し、2機が激突。大規模な爆発で戦いは終わる。

朝になり、青葉が気づくとモリビト1号の姿は消えていた。戦いはまだ終わってはいなかった……。



わずかな期間で操主として成長した青葉は、黒将のモリビト1号と命がけで戦う。

大好きなみんなに……
死んで欲しくない!!

モリビト2号 再び起動す！

ベネズエラでのモリビト1号、2号の決戦から3年後。東京の柊神社に16歳の少女、柊赤緒がいた。赤緒は3年前、記憶喪失のところを柊神社で発見され、そのまま神主の五郎の世話になっている。ちょっとドジなところもあるが、暴力が嫌いな、心の優しい女の子だ。

ある日赤緒は身に覚えのないことで男に襲われる。その男、小河原両兵によれば、赤緒が「血続」と呼ばれる存在だったために襲ったらしい。結局、両兵の探していた人間ではないとわかるが、赤緒は両兵の粗暴な性格に怒り、帰路につこうとする。その時、柊神社の方角で爆発が起こる。「ロストライフ現象だ」。両兵の言葉に驚き、神社へ駆け出す赤緒。「ロストライフ現象」とは、3年前から起こっている、謎の殺人や町の消滅現象だ。

不安を胸に神社へ駆けつけた赤緒の目に映ったのは、無残に傷ついた少女と八将陣、カリスの姿。赤緒の怒りと悲しみが不思議な力となり、男の手から少女、黄坂ルイを守る。遅れてやってきた両兵は青葉に伝える。カリスの目的であった〝人機〟に乗れば人々を守れると。意を決して人機、モリビト2号に乗り込んだ赤緒は、初めての操縦にも関わらず、出現した敵人機を破壊する。

赤緒の戦いぶりを見ていたアンヘルの黄坂南は、柊神社へ駆けつけ、赤緒の血続としての力を見込み、敵組織、キョムの特殊部隊である八将陣との戦いに加わって欲しいと頼む。赤緒は迷った末、操主となることを決心する。

赤緒は自分にしか出来ない、自分が今出来ること——「人機」に乗り平和のために戦うことを決意をする。

犬猿の仲だったエルニィとメルJも、赤緒の救出をきっかけとしてともに戦うようになる。

キョムを倒す、その共通の目的のために

あの決戦から3年後、5人の少女達が
敵組織、キョムとの戦いに挑む

JINKI:EXTEND

偶然か、必然か。八将陣の東京への出現を境に、柊神社へ血続が集まり出す。アンヘルに所属する兄の消息を尋ねる川本さつき。アンヘルの天才メカニック、エルニィ立花。アンヘルから奪ったシュナイガートウジャの操主であり、八将陣への復讐を誓うメルJ・ヴァネット。

彼女達は、キョムの敵要塞「シャンデリア」に連れ去られた赤緒の救出作戦で行動をともにしたのを機に、アンヘルのメンバーとなる。

次々と襲いくる八将陣の攻撃に対しアンヘルのメンバーは、時に反目し、時に気持ちを探り合いながらも、リーダーとなった小河原両兵を中心に、戦い、成長していく。そして協力しながら八将陣を1人、また1人と倒すのだった。

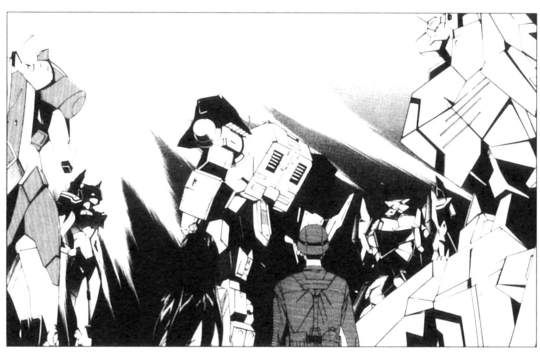
一方、南米では、操主としても人間的にも、さらなる成長を遂げた津崎青葉がキョムと戦い続けていた。赤緒達と同じように、大切な人達、大切な場所を守るために。

東京で、南米で、アンヘルのメンバーとキョムとの戦いは続く。

血続の運命が引き寄せた少女達は 人機に乗って戦い続ける!!

ルイとさつきは、同タイプの機体「ナナツーマイルド」、「ナナツーライト」に乗り、協力しながら戦うことになる。

コンビネーション攻撃で敵を討つ！


ついに揃った5人の血続と5体の人機。彼女達がアンヘルの新しいメンバーとなり、日本制圧を目論むキョムと戦っていく。

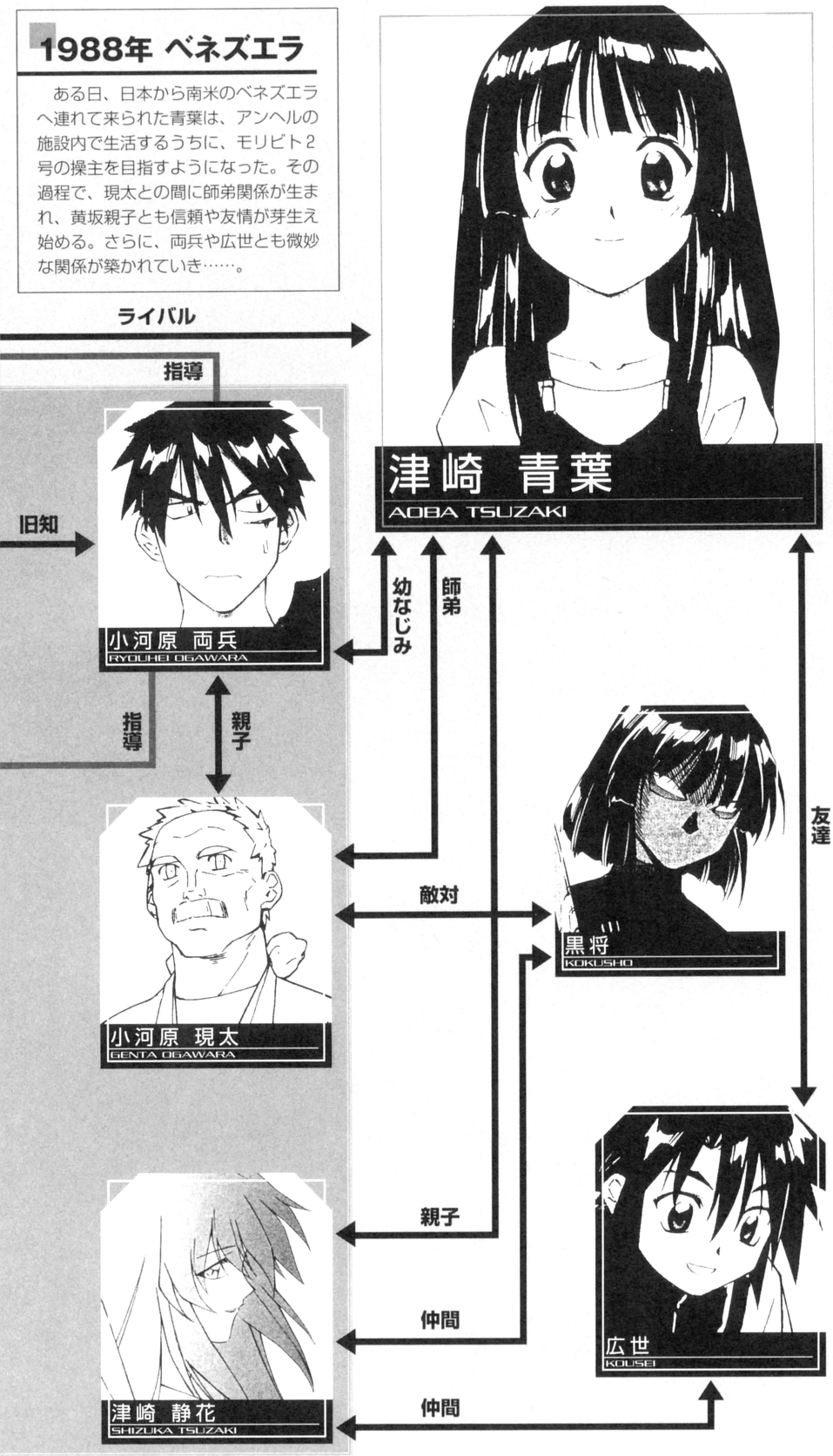
WORLD OF JINKI:EXTEND

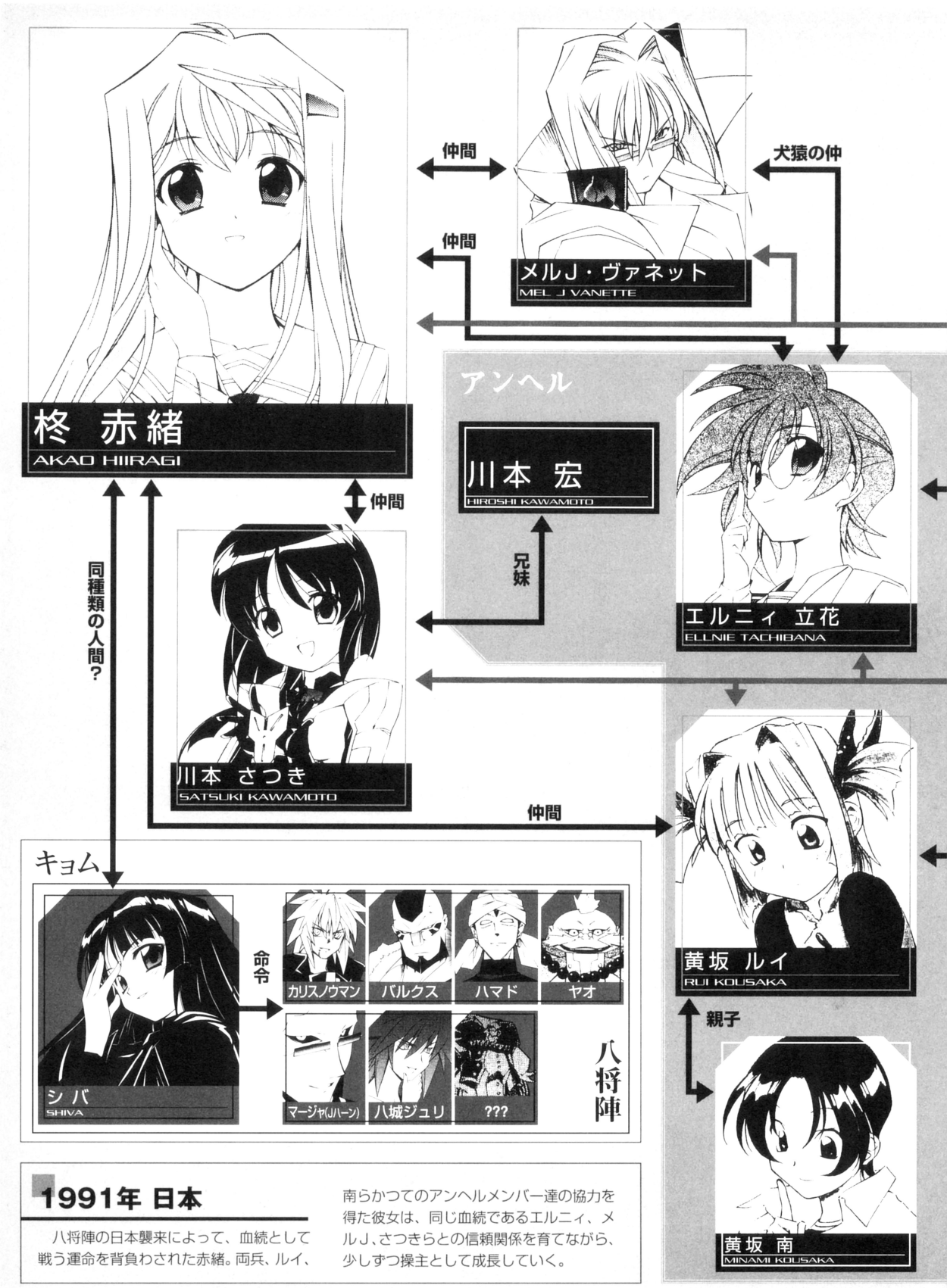
主要人物相関図

1988年を舞台にした「ジンキ―人機―」と、その3年後の世界を描く「JINKI:EXTEND」。2つの時代で登場する主なキャラクター達について、物語内での基本的な関係を紹介しよう。

1988年 ベネズエラ

ある日、日本から南米のベネズエラへ連れて来られた青葉は、アンヘルの施設内で生活するうちに、モリビト2号の操主を目指すようになった。その過程で、現太との間に師弟関係が生まれ、黄坂親子とも信頼や友情が芽生え始める。さらに、両兵や広世とも微妙な関係が築かれていき……。





1991年 日本

八将陣の日本襲来によって、血統として戦う運命を背負わされた赤緒。両兵、ルイ、南らかつてのアンヘルメンバー達の協力を得た彼女は、同じ血統であるエルニィ、メルJ、さつきらとの信頼関係を育てながら、少しずつ操主として成長していく。

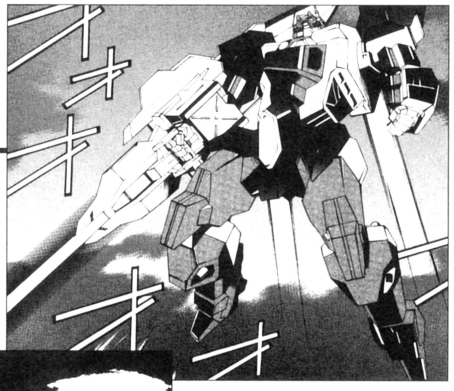
WORLD OF JINKI:EXTEND

人機バリエーション

本作において、キャラクターと並んで物語の重要な位置を占める人機。
ここでは、原作に登場した機体のなかから代表的なものを挙げ、それぞれのシリーズに見られる特徴について解説しよう。

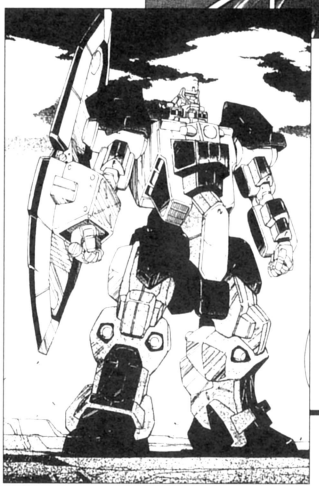
モリビトシリーズ
MORIBITO Series

古代人機を撃退するため、カナイマ・アンヘルに配備された新鋭機。機動性、攻撃力、防御力など、あらゆる面において優れた性能を発揮するが、機体維持にかかるコストが高いため量産は行われていない。1号機と2号機の2体が存在するが、1号機はその威力が絶大なため現太によって隠されていた。



モリビト2号

操縦席を中心に改修を施したバージョン。1号機との戦いで大破するも、ナナツーとトウジャの血塊炉を組み込み復活する。



モリビト1号

人機開発分野の最高技術を結集して生まれた単座型機体。数年前に行方不明となるが、その圧倒的な力は当代最強。

1号機のデータを元に復元された機体。操縦席は上下に分かれている。

トウジャシリーズ
TOUJA Series

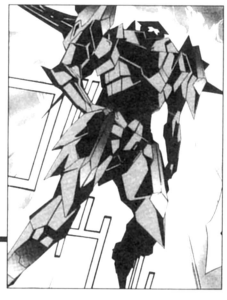
モリビトの後継機として開発されたシリーズ。全体的にシェイプアップされたフォルムからは、機体重量の軽減と機動性の向上がうかがえる。基本性能およびコストパフォーマンスに優れることから量産ラインが確立。ルエパ・アンヘルのエルニィ立花博士らによって、特殊装備を施した機体の開発も行われる。

ブロッケントウジャ

あらゆる環境で行動可能なように改良された、エルニィ立花博士の専用機。

ダークシュナイガー

キョムがシュナイガートウジャの設計を流用して復元した機体。

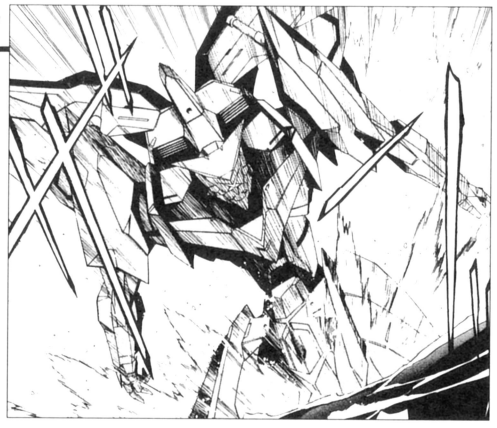


トウジャCX

初期に実戦で配備されたトウジャシリーズ。操縦席は従来どおりの複座型。

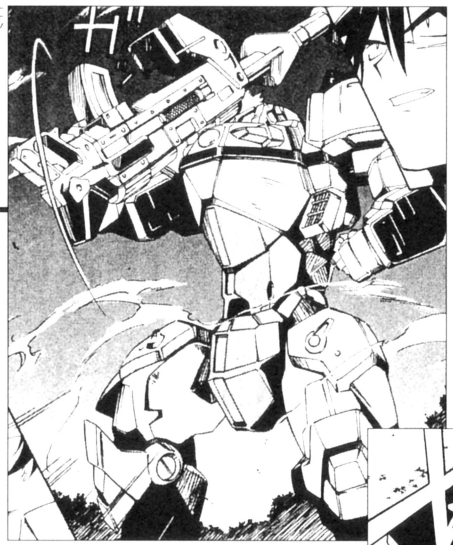
シュナイガートウジャ

エルニィ立花博士が開発した試作機。飛行能力を有する。



ナナツーシリーズ
NANATWO Series

アンヘルで広く普及しているシリーズ。機体性能はモリビトやトウジャシリーズに比べてやや劣るものの、作動環境が安定しているため機体の信頼性が高い。本来は汎用性の高い機体だが、特定の用途を想定した機体の開発も進められている。なお初期型の操縦席は単座型だが、のちに複座型へ変更された。



72ウェイカスタム

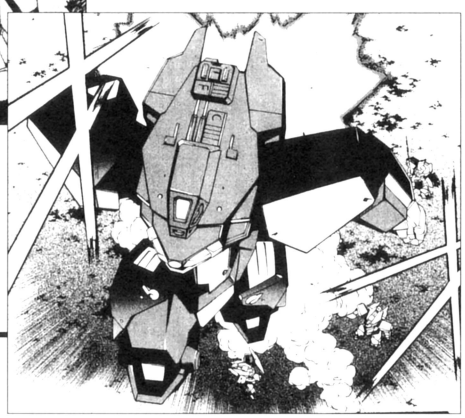
黄坂南らが搭乗していた機体。多少の改良が施されているものの、外装は一般機と大差ない。

ナナツーマイルド

機体の用途を攻撃に特化することで、大幅な重量軽減を実現。機動性を活かした攻撃が得意。

ナナツーライト

姉妹機ともいうべきマイルド機とは反対に、機体の防御能力を最大限まで高めている。



ナナツーウェイ（青葉カスタム）

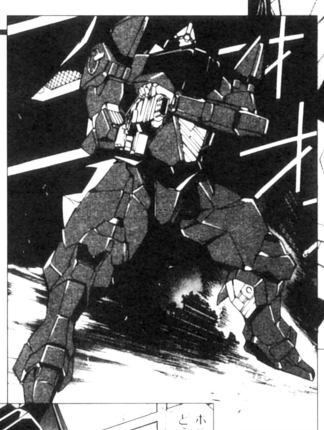
青葉専用機。青葉の技術に合わせ特殊整備が施された。短時間ながら空中行動も可能。

キョムシリーズ
KYOMU Series

キョムには未だ判明していない点が多く、彼らの操る人機についても謎に満ちている。暫定的に一括りにしているが、各機体ごとの外見や性能が明らかに異なるため、多数のシリーズが存在すると思われる。現段階で複数確認されている機種としては、彼らが尖兵として操る飛行可能な人機、バーゴイルがある。

キリビト・コア

八将陣のリーダー、シバの専用機。通常の人機をはるかに上回る巨体で、その内に秘めた能力ははかり知れない。

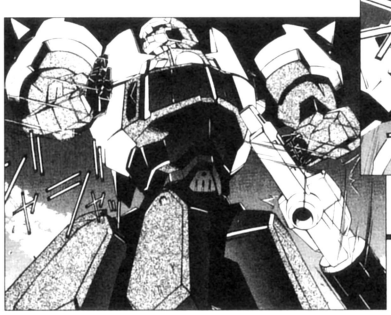


バーゴイル

現在、キョムの人機としてもっとも知られている機体。飛行能力をもっている。

バーゴイルシザー

八将陣のカリス専用機。空中での戦闘を得意とし、湾曲した双剣で相手を切り刻む。



O・ジャオーガ

八将陣のバルクス専用機。豪快な戦い方を好み、竿状の大型武器オートタービンで敵をなぎ払う。

K・マ

八将陣のハマド専用機。左腕部に装備されたシールドを使って、あらゆる物理攻撃をはね返す。

WORLD OF JINKI:EXTEND

基礎用語解説

本作の面白さの1つに、物語中に登場する多くの謎めいた設定や名称が挙げられる。ここでは原作に登場するもののなかから、本作を理解するうえで重要と思われる用語を解説していこう。

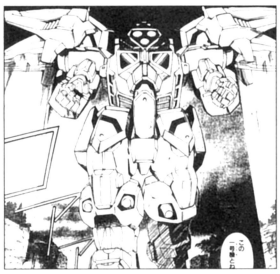
JINKI:EXTEND BASICWORDS

人機

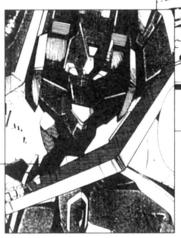
巨大な人型兵器。ベネズエラにあるテーブルマウンテンのテーブルダストから採取できる「血塊」を動力源にして作られている。なお、地中から出現して人を襲う機械生体は、「古代人機」といって別物である。

人機は、訓練次第で誰にでも動かせるが、トレースシステムという血統にのみ反応する機能が組み込まれた機体については、血統以外には動かせない。また、操主は2人1組で操縦するのが基本であるが、トレースシステムを採用した機体は1人でも操縦可能。

72ウェイカスタム
黄坂親子がヘブンズ当時使っていた人機。初期生産型は1人乗りだったらしい。



モリビト1号
血統専用の人機。テーブルマウンテンに隠されていた。



トウジャCX
軍部が開発したモリビトの後継機。機体の運動性が高い。

JINKI:EXTEND BASICWORDS

古代人機

テーブルダストから出現する謎の機械生体。奇妙な形をしており、自らの意思で動く。どのような原理の元、いかなる意志に基づいて活動しているのかは不明。しかし、キョム側は古代人機を操る術を知っているらしい。

砲台の形やムカデのような形をしている。

巨大な物だけでなく、人の丈ほどしかない古代人機も存在する。

JINKI:EXTEND BASICWORDS

操主

人機のパイロットのこと。一般的には、上半身を上操主が、下半身を下操主が動かす。人機を1人で操縦すると操主の精神になんらかの影響を与えるため、シートを2つ用意し、その危険性を軽減させている。血統専用機は1人でも操縦可能。

上操主と下操主の連携がとれないと、人機は動くことが出来ない。

血統専用の人機は、操縦桿がなく、操主の動きどおりに動く。

JINKI:EXTEND BASICWORDS

血統

自分自身を人機と一体化させて操縦する人間を指す。能力次第では人機を遠隔操作することも可能。血統である者は「アルファー」の反応で探ることが出来るが、それらの人間にどのような関連性があるのかは不明。

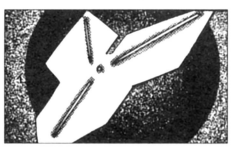
人機を操る能力に優れているほか、超能力のような力を使う者もいる。

JINKI:EXTEND BASICWORDS

アルファー

ある時期からテーブルマウンテンで発掘されだした謎の物体。血統に反応して光輝く特性を持つ。また、血統が持つことによって「バリアを張る」「相手を吹き飛ばす」「人機の位置を探る」など、様々な力を発揮出来るようになる。

アルファーは、薄いプレート状で葉のような形をしている。



血統が訓練を積むことで、特殊な能力を使うことが出来る。

JINKI:EXTEND BASIC WORDS

Rスーツ

人工アルファーによって作られた特殊スーツ。操主が人機に搭乗する際に身につける。これを着ていれば、打撃程度のダメージならば弾き返すことが可能。血続以外が着ても耐Gスーツとして効果がある。また、キョムがRスーツを着ている赤緒には手を出せなかったことから、脱着は本人以外には出来ないものと思われる。

抜群の耐久力を誇る人機搭乗時の必需品だが、キョムはRスーツを溶かす液体を作り出してしまう。

JINKI:EXTEND BASIC WORDS

人工アルファー

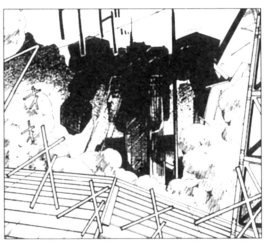
テーブルマウンテンから出土したアルファーをアンヘルが分析し、人工的に作り出した物。

Rスーツも、人工アルファー製アイテムの1つである。

JINKI:EXTEND BASIC WORDS

血塊炉

人機を動かすための動力源で、永久電流を用いた超電動体。赤緒の乗るモリビト2号には、3つの血塊炉が組み込まれている。



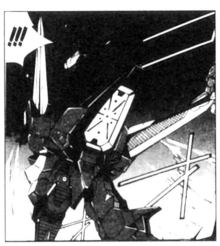
血塊炉こそ人機の中枢部。これなくして人機は動かない。

JINKI:EXTEND BASIC WORDS

人機飛行システム

超電動の力をリバウンドに変換、磁力ミストに噴出することで反発の力を生み、人機を飛ばすシステム。飛行システムの導入には動力源とリバウンド用に2つの血塊炉が必要。アンヘル側には当初、シュナイガートウジャにのみ実装されていたが、のちにほかの機体へも実装される。

血塊炉の超電動体を利用したシステムだ。

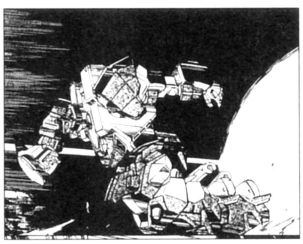


キョム側はバーコイルを始め、ほとんどの人機に飛行システムが実装されている。

JINKI:EXTEND BASIC WORDS

ファントム

ブースト加速とともに、タイミングよく膝の伸縮を行うことで、一瞬だけ超加速を得る高度な技。重量のあるモリビト2号も、ファントムを使うことで、スピードの勝るトウジャCXを撃破出来た。機体性能にもよるが、地上、空中を問わず使用可能。



青葉はルイとの操主争いの中で、偶然、ファントムを使う。

より高度な、空中でのファントムも生み出される。

JINKI:EXTEND BASIC WORDS

リバウンド

物質を反発させる技術だと思われるが、詳細は不明。人機の飛行システムで使われているほか、空中制御用の装備「リバウンドブーツ」、敵の攻撃を弾き返す「リバウンドフォール」、リバウンドフォールを発生させ、実体弾を跳ね返す「リバウンドフィールド」などに利用されている。

モリビト2号の使うリバウンドフォールは、右腕の盾で行う技だ。

ナナツーマイルドのメッサーシュレイヴもリバウンドを利用した装備。

JINKI:EXTEND BASIC WORDS

超能力もどき

直感で探し物を見つけたり、ピンチの前に強い不安感を感じる青葉の能力を、南がこう呼んでいた。赤緒は、触れることで人機を停止出来る光球が見えるという、さらに強力な能力を持つ。

青葉の直感によって、モリビト2号はピンチから救われる。

JINKI:EXTEND BASIC WORDS

エクステンド

シバがモリビト2号に装備されたクリオネル・ディバイダーの威力を見て、「エクステンドの力」と発言。また、シバによるとキリビト・コアは「エクステンド機」らしい。果たしてエクステンドとは……？

シバだけは、エクステンドの意味を知っているらしいが……。

JINKI:EXTEND BASICWORDS

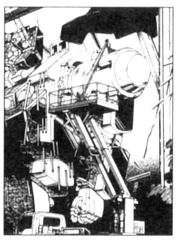
アンヘル

古代人機の侵攻を防ぐために、ベネズエラ政府によって独自に組織された部隊。

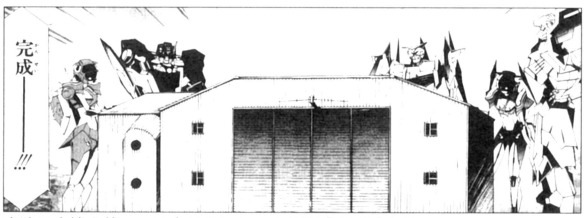
かつてはカナイマ・アンヘル、ルエパ・アンヘル、ウリマン・アンヘルの3部隊が存在していた。青葉、両兵、現太、南、ルイと、主要人物のほとんどはカナイマに所属。静花もカナイマで事務を担当していた。

88年の末にカナイマは解散。メカニックであるエルニィがいたルエパと、諜報員である友次がいたウリマンが合併し、1つとなる。日本へ八将陣が来たことから、南がベネズエラ政府の資金で人機用の施設を作りあげた。

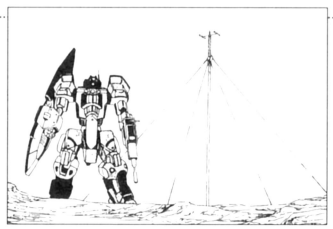
技術者同士のケンカは日常茶飯事だが、組織としての連帯感は強い。



人機の開発、修理、改良などは、すべてアンヘル内で行っている。



南達は人機を使い、日本にもアンヘルの施設を建設する。



各地に設置したレーダーによって、古代人機の侵攻を監視している。

JINKI:EXTEND BASICWORDS

ヘブンズ

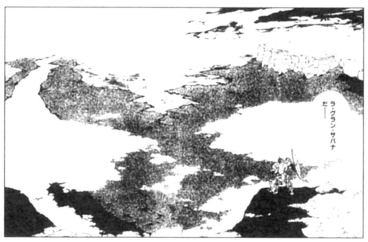
カナイマ・アンヘルに所属し、壊れた人機を回収する部隊の名称。命名は黄坂南。88年時点での隊員は、南とルイの2人だけ。過去の古代人機との戦いで、破壊されたまま放置されていた人機が各地にあるため、これを探索し、使える部品や装備を集めることを目的としていた。

南の乗るナナツーは、回収専門の機体。壊れた人機を探してテーブルマウンテン中を歩き回っている。

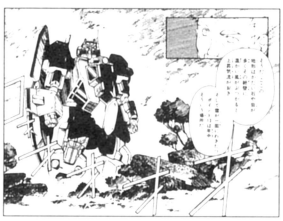
JINKI:EXTEND BASICWORDS

ラ・グラン・サバナ

ベネズエラ南方に国境を越えて広がる広大な高地で、テーブルマウンテンがいくつも存在する秘境。そして物語の舞台の1つでもある。該当地域が広範囲に渡っているため、緑豊かで滝の流れる場所もあれば、荒涼とした岩肌が続く場所があるなど、多彩な顔を持っている。



密林地帯と垂直の岸壁がいくつもある、まさしく秘境。

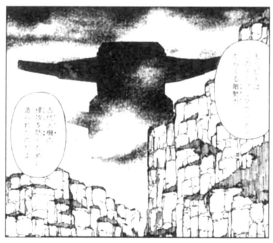


大地を雲が包み、霧のように視界を遮る場所も多い。

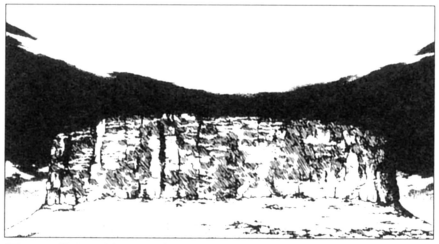
JINKI:EXTEND BASICWORDS

テーブルマウンテン

頂上が平らな地形をした台形状の山。原住民の言葉でテプイとも呼ぶ。テーブルマウンテンのテーブルダストから、古代人機が出現する。



古代人機はテーブルマウンテンより出現する。



平らな頂上を持つ独特の山。それがテーブルマウンテンだ。

JINKI:EXTEND BASICWORDS

ベネズエラ

南アメリカ北部の国。カナイマ・アンヘルのカナイマとは、この国の国立公園の名前。南方にあるラ・グラン・サバナから古代人機が出現し人類に牙を剥いた。

国の北にはカリブ海、南にブラジルが接している。

JINKI:EXTEND BASICWORDS

ロストライフ現象

南米から始まった怪現象の俗称。伝聞される内容は人の死や町の消失まで様々だったが、実態はキョムによる攻撃であった。

モリビト1号を巡る青葉と黒将の戦い以降、世界各国でロストライフ現象が頻発する。

JINKI:EXTEND BASICWORDS

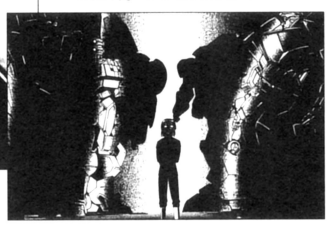
キョム

世界中でロストライフ現象を引き起こしている謎の組織。八将陣という特殊部隊を擁しており、ロストライフ現象の大半はこの八将陣が行っている。

黒将が関わっていることは明白だが、黒将がボスであるのか、そしてキョムは何を目的とした組織なのかといった詳細については一切不明である。

バーゴイルは、キョムの汎用型戦闘人機だと思われる。

キョムにはセシルという、エルニィと同じような天才開発者がいる。



ベネズエラ首脳陣に人機を披露する黒将。その目的とは？

JINKI:EXTEND BASICWORDS

強化人間

キョムによって生体改造され、肉体の能力を大幅に引き上げられた人間。八将陣のカリスもその1人。強化人間は、長時間に渡って肉体を酷使しても、疲労や苦痛を感じることはないと言われる。

対人戦では、強化人間が圧倒的に有利。

JINKI:EXTEND BASICWORDS

八将陣

キョムの特殊部隊。シバという、青葉とよく似た少女が率いている。

女性に対して執拗に暴力的なカリス、弱者と強者の理論にこだわるバルクス、拷問を好むハマド、教師として赤緒達をうかがうジュリ、符術を使うヤオ、メルJの義兄Jハーンの記憶を持つ人造人間マージャ、そして未登場の1人とシバを加えた8人のメンバーによって構成されている。

JINKI:EXTEND BASICWORDS

グリム協会

世界各地から軍の兵器開発などに携わっていた科学者が集まって出来た、イギリスの小さな村の名称。メルJはこの村の孤児院で、弟や血の繋がらない兄、Jハーンとともに育てられた。八将陣の手により、多くの村人がキョムの人機開発メンバーにされている。

平和を願って生まれた村がキョムによって利用されてしまう。

メルJ（メシェイル・イ・ハーン）にとって、父のように接してくれた義兄との思い出の村でもある。

JINKI:EXTEND BASICWORDS

ゾール

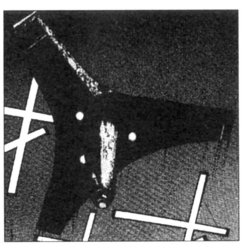
骸骨のような顔が特徴的なキョムの強化人造人間。グリム協会の科学者が開発したと思われる。主に八将陣に率いられて行動しており、倒されると煙とともに消えてなくなってしまう。

アンヘルに対し、必ず複数人で襲いかかってくる。

JINKI:EXTEND BASICWORDS

シャンデリア

地球の衛星軌道上にあるキョムの母船。中は、コロニーのように外壁周辺に町が作られている。八将陣の人機はこの母船より、地球へ行き来しているらしい。



この母船より、シバは八将陣に命令を下している。

JINKI:EXTEND BASICWORDS

用語索引

ア行
Rスーツ 41ページ・上段右
アルファー 40ページ・下段左
アンヘル 42ページ・上段
エクステンド 41ページ・下段左

カ行
強化人間 43ページ・中段左
キョム 43ページ・上段右
グリム協会 43ページ・下段右
血塊炉 41ページ・上段左
血続 40ページ・下段右
古代人機 40ページ・中段右

サ行
シャンデリア 43ページ・下段左
人機 40ページ・上段
人機飛行システム 41ページ・中段右
人工アルファー 41ページ・上段左
操主 40ページ・中段左
ゾール 43ページ・下段左

タ行
超能力もどき 41ページ・下段左
テーブルマウテン 42ページ・下段右

ハ行
八将陣 43ページ・上段左
ファントム 41ページ・中段左
ヘブンズ 42ページ・中段右
ベネズエラ 42ページ・下段左

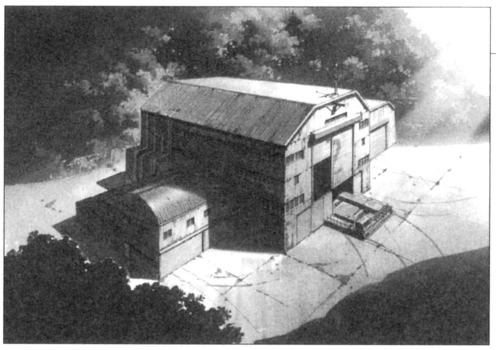
ラ行
ラ・グラン・サバナ 42ページ・中段左
リバウンド 41ページ・下段右
ロストライフ現象 42ページ・下段左

TVアニメ版 美術設定

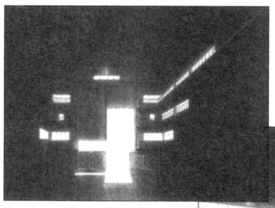
今回のアニメ化に際して描き起こされた美術設定の数々。これらの元になった綱島先生直筆の設定画は50ページに掲載。

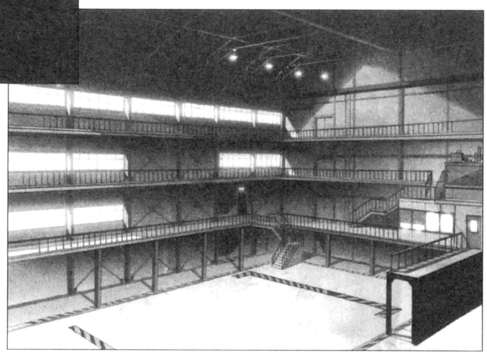
アンヘル

１９８８年当時、ベネズエラのラ・グラン・サバナに設けられていたカナイマ・アンヘルの施設。巨大なモリビト2号を収容出来るだけあって、格納庫の内部は広々としている。アンヘルの施設は、この格納庫以外にメンバーが日常生活に利用している寮がある。

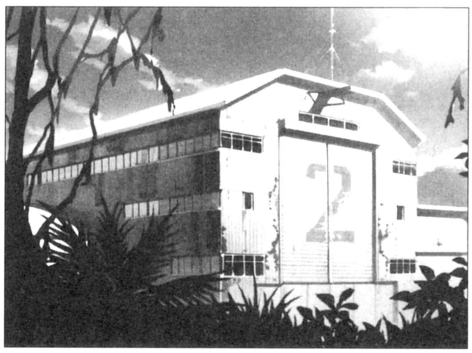


モリビト2号の格納庫。シャッターから整備台を兼ねたスタンドビークルが出ている。





格納庫の内部の全景。通常は、この広い空間にところ狭しと様々な機材が設置されている。



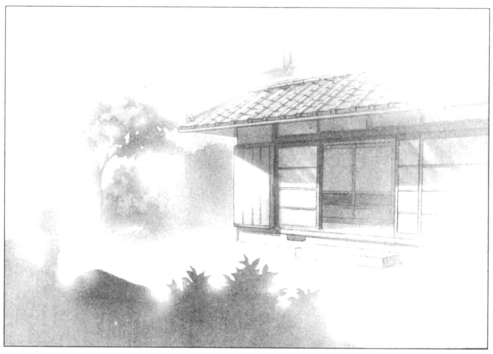
ジャングル

カナイマ・アンヘルの施設周辺を描いた風景。熱帯雨林気候に属するベネズエラでは、日本の森林では見られない特有の植物が繁茂している。

施設のある一帯には、一般人の居住区画が存在しないため多くの自然が残っている。

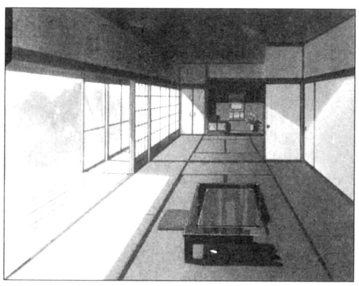
柊神社

記憶を失った柊赤緒が、１９８８年から世話になっている神社。彼女が人機の操主となってからは、徐々にアンヘルの支部的な役割を担うようになる。来日した黄坂親子や両兵を始め、血続としてアンヘルの指揮下に入ったエルニィやメルJ、さつきらも、この神社で生活をともにする。



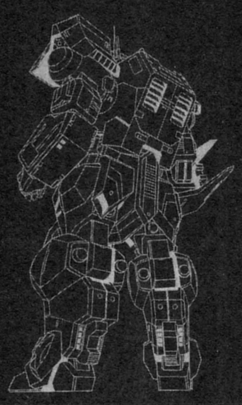
津崎家

青葉が祖母とともに過ごしていた家。祖母の死後、その遺産を相続した青葉は、この家で1人で暮していた。ベネズエラへ連れて来られる際、家財道具も持ち出されている。



ARTWORKS

本章に掲載されているのは、原作者・綱島志朗先生直筆の設定資料である。綱島先生のメカへのこだわりやキャラクター誕生秘話など、本作をより深く理解するための情報がここにある。



CHARACTER 人物設定

「JINKI：EXTEND」には敵味方多くのキャラクターが登場する。ここでは、綱島先生が描きためていた秘蔵資料の数々を紹介しよう。

柊 赤緒

本編の主人公。下のイラストには初期設定および、初登場シーンの大まかな構想が記されている。

黄坂ルイ

前作から引き続いて登場するルイは、空白の3年間についての設定が若干記されている。

こちらは新しく着用する服のデザイン。

当初は、搭乗中のみ性格が変わるという設定も。

川本さつき

新キャラクターの1人。髪型や制服、Rスーツなど、決定稿と比べて多少デザインが異なる。

メルJ・ヴァネット

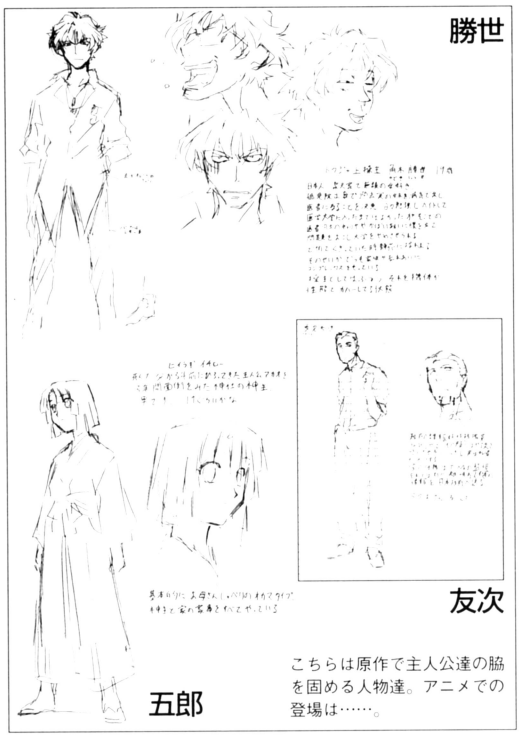
同じく新キャラクターの1人。全体的なイメージについては、ほぼ現在のデザインに近い。

黄坂 南

ルイ同様、前作から引き続き登場。まだこの段階のデザインでは、後ろ髪は短いまま。

誰ですか…？

「ジンキ―人機―」での初登場以前に描かれたイラスト。下の立ちポーズは初期設定のルイ。



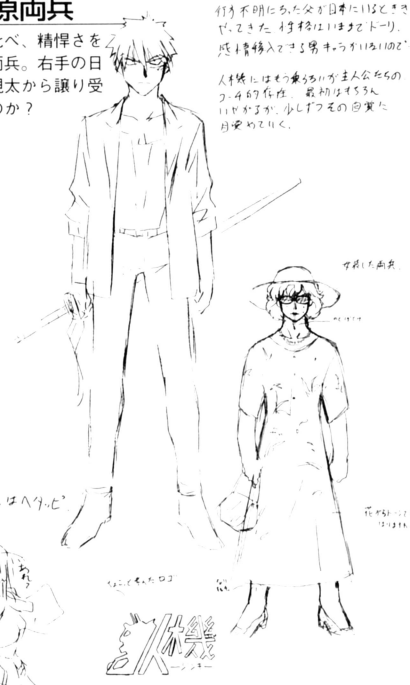
こちらは原作で主人公達の脇を固める人物達。アニメでの登場は……。

津崎青葉

前作から引き続いて登場する、もう１人の主人公。3年間、日本を離れて戦いの日々を過ごし、心身ともに成長している。

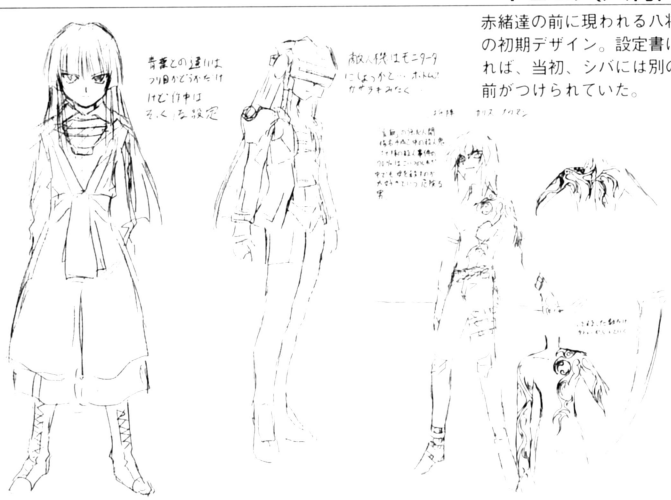
小河原両兵

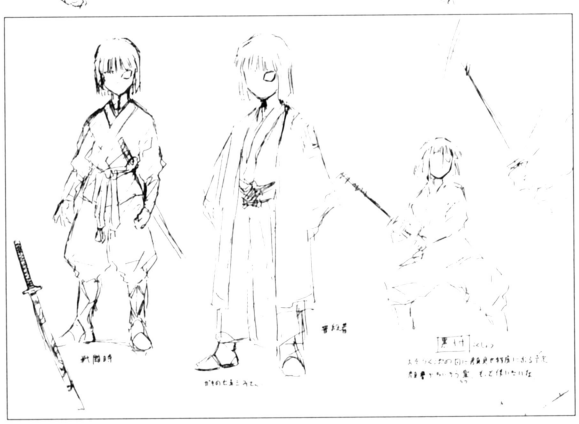
前作に比べ、精悍さを増した両兵。右手の日本刀は現太から譲り受けたものか？



キョム（八将陣）

赤緒達の前に現われる八将陣の初期デザイン。設定書によれば、当初、シバには別の名前がつけられていた。



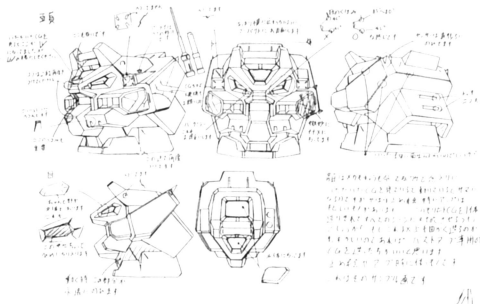


「ジンキー人機ー」にて、青葉や両兵らと死闘を演じた黒将。

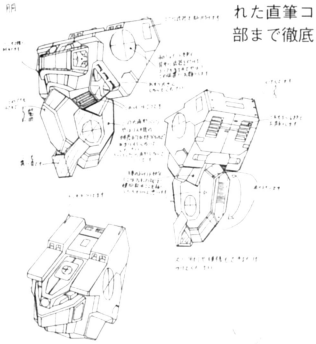
すでに登場している者達も含め、様々なキャラクターが描かれている。

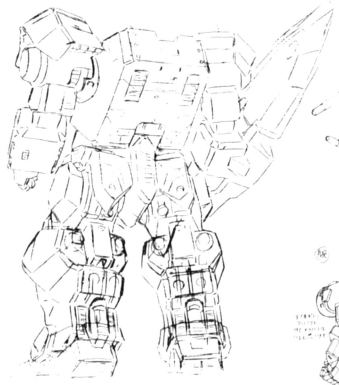
MACHINERY メカ設定

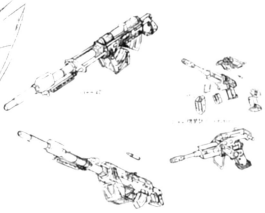
メカニックの描写にこだわりを持つ網島先生だけに、関連する設定資料も膨大。今回のアニメ用に起こされた設定画と合わせて、その一部を掲載しよう。

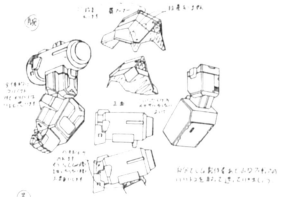


アニメの設定画に書かれた直筆コメント。細部まで徹底している。





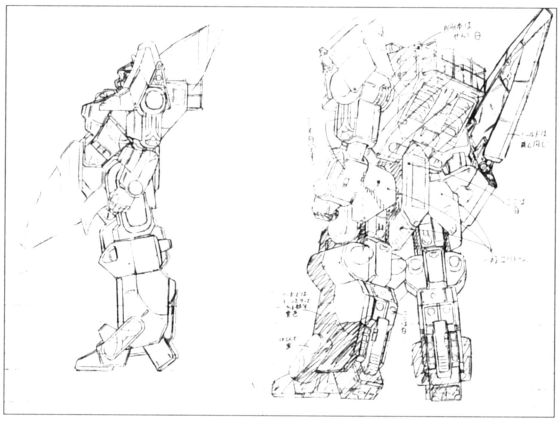


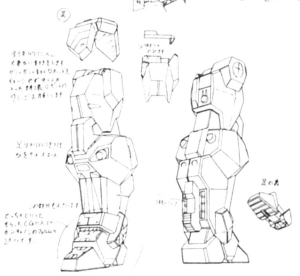


モリビト2号（ノーマルシルエット）

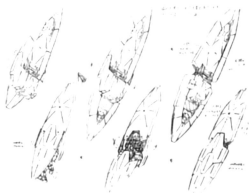
モリビト2号

主人公機であるモリビト2号の基本デザイン。直筆資料の中には、これを元にした様々なバリエーションのモリビトが確認できる。

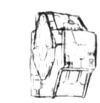


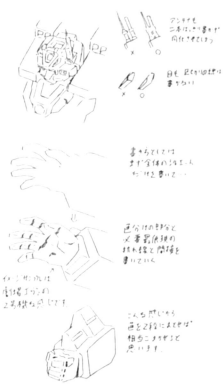


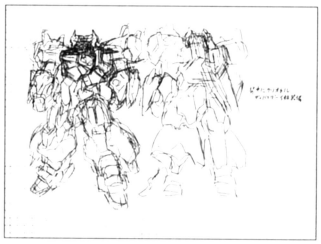
「JINKI:EXTEND」から登場した、血統専用の新型操縦席を描いたラフデザイン。



下は、アニメ用に各部の線を省略したモリビト。短時間で全体像を描くためのコツが記されている。



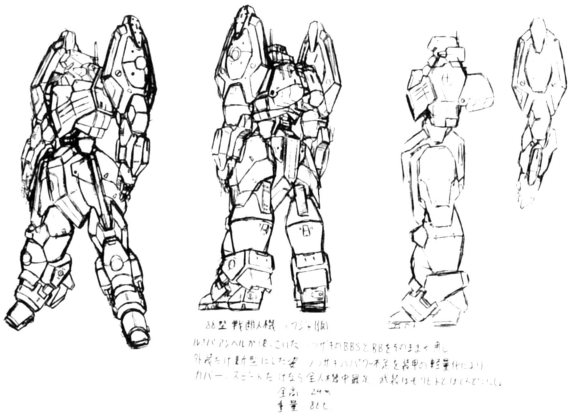




モリビトの新バージョンを描いたイラストの1つ。登場は未定。

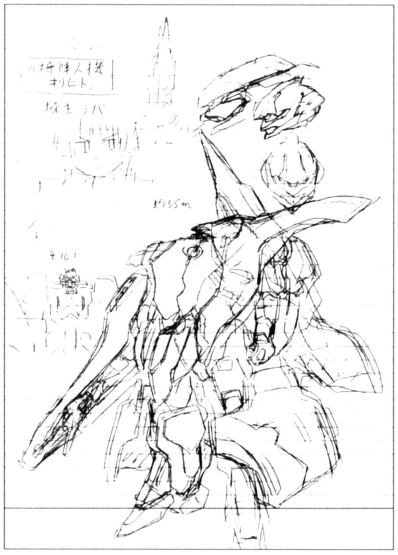
トウジャ

トウジャシリーズを描いたラフイラスト。決定稿とは異なるものの、高機動性を思わせる細身のフォルムで描かれている。

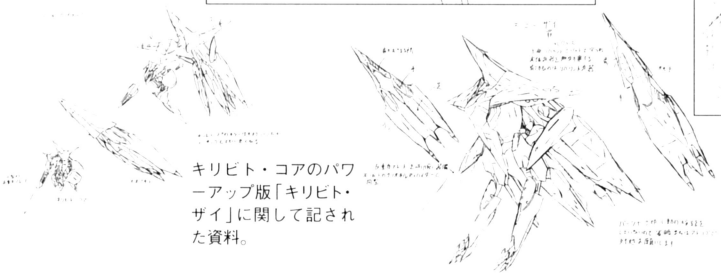


キリビト

シバの搭乗機として描かれた機体。まだ「コア」の名はなく、頭部のデザインには複数の案が見られる。



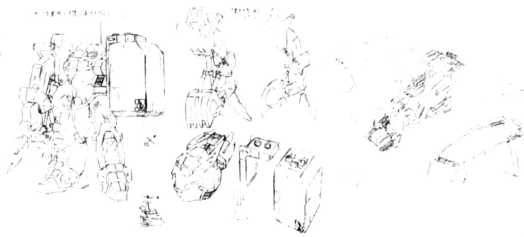
上の2枚はモリビトとキリビトの戦闘シーンをイメージしたイラスト。

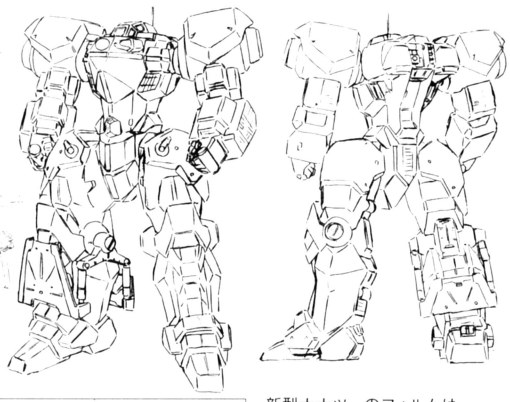


キリビト・コアのパワーアップ版「キリビト・ザイ」に関して記された資料。

ナナツー

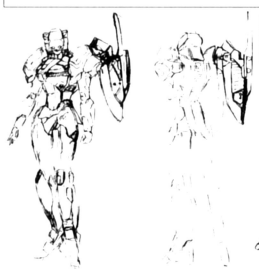
作中でもっとも登場頻度の高いナナツーシリーズ。左は機体回収作業に必要な装備をつけた黄坂南仕様機。

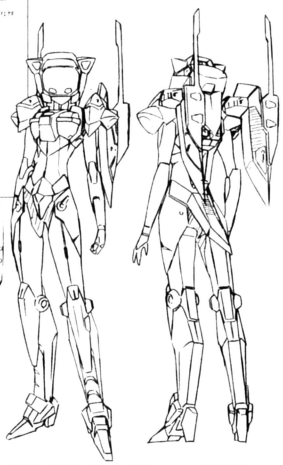




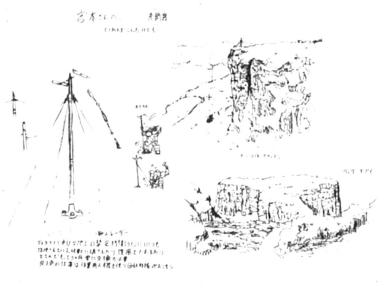
対比図

作中に登場する両陣営の人機を並べ、それぞれの機体サイズを表したイラスト。これを見ると、超重量級とも言うべきキリビト・コアの威容がよくわかる。



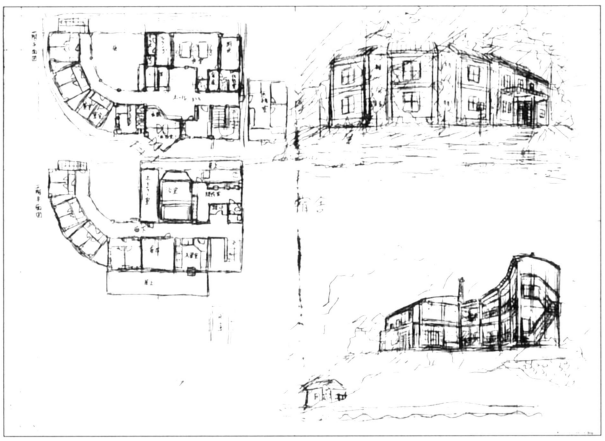


新型ナナツーのフォルムは、筆を加えるたびにラインがなめらかになっている。

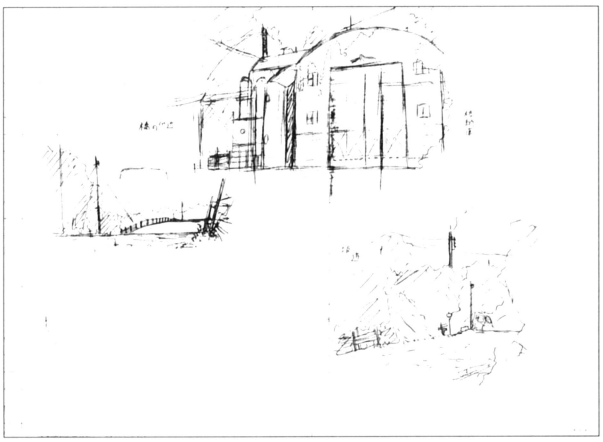


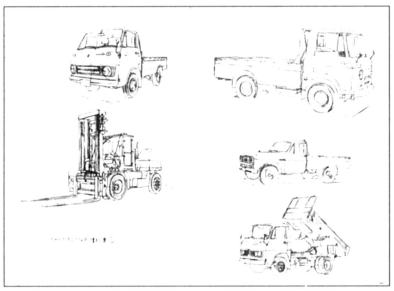
STAGE 舞台設定

ここに掲載されているのは、物語に登場する建物や施設に関する設定の数々である。作中では細かく触れられていない場所についても、詳細に設定されている。

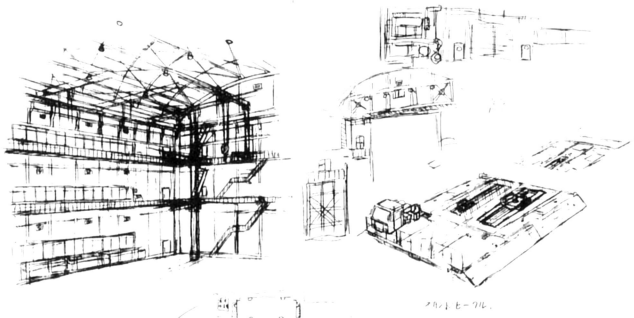


上はカナイマ・アンヘルの寮。見取り図の中には、食堂や浴室、青葉が寝泊まりする倉庫などが見える。

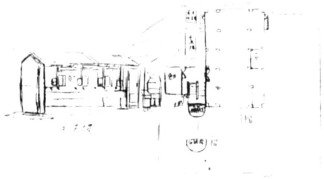




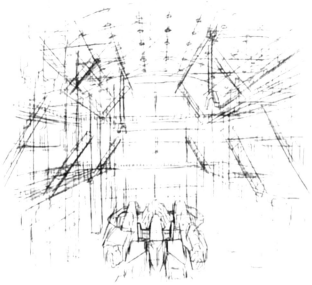
アンヘルの施設で使われている車両。メカに対するこだわりが感じられる。

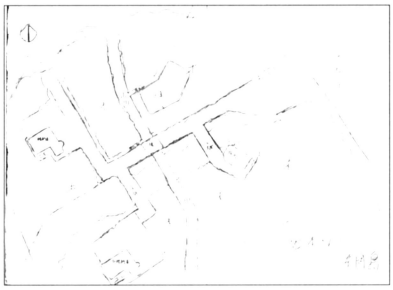


格納庫の内部。スタンドビークルは人機を屋内に収容する際に使われる。

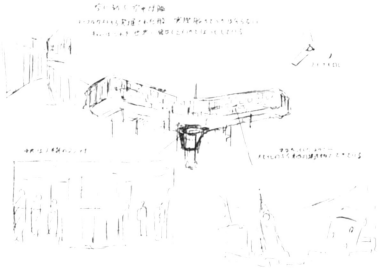


格納庫には、静花の仕事部屋を含め、生活用の施設も併設されている。

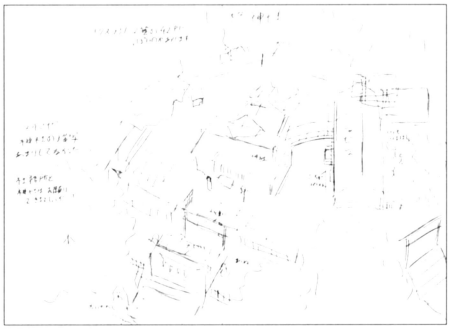




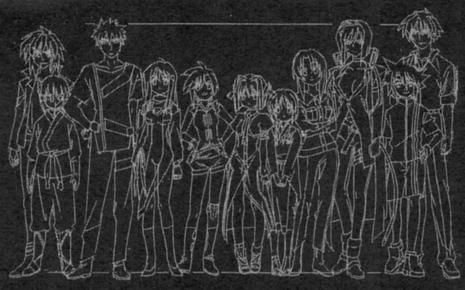
カナイマ・アンヘル施設の全体図。宿舎と格納庫は案外離れている。



キョムの母艦「シャンデリア」のラフデザイン。コンテナを中心にして、居住スペースが設置されている。



左は柊神社の見取り図。上はモリビト2号の隠し場所。のちに南の発案で格納庫が建つ。



GUEST COMMENT

「JINKI:EXTEND」のアニメ化にあたって、特別ゲストを招いての対談と座談会が催され、さらに多くの関係者からコメントが寄せられた。ここに、そのすべてを掲載しよう。

アニメーター／漫画家

安彦良和

特別対談

鉄の巨人に魅せられた漢達

幼少時、TV画面のロボットに釘付けになっていた綱島氏と、長らくクリエイターとして活躍し、現在は名作のコミカライズを手がけている安彦氏。巨大ロボットを描く2人の作家による対談が実現。

綱島志朗

JINKI:EXTEND原作者

「僕は最初、メカデザイナーになりたかったんですよ」（綱島）

――巨大ロボットものはコミックス業界での市場が狭いように思われるのですが、そのなかにあえて踏み込まれた理由を教えてください。

綱島　こんなことを言うとほかの漫画家の方に申しわけないんですが、僕は最初、メカデザイナーになりたかったんですよ。でも、どうしたらなれるのかわからなかったので、とりあえず漫画なら好きなことが出来るだろうと描き始めたのがきっかけです。

　でもやっぱり最初に出版社へ持ち込んだ時、担当の方に「初連載でロボットものはないだろう」と言われました（笑）。

安彦　（笑）。

綱島　それでキャラクターメインの漫画を1、2年ほど連載したあと、ようやく始めることが出来ました。

安彦　初めて持ち込んだ時に応対してくれた人が今の編集長なの？　それは非常に幸運なことじゃないですか。

綱島　そうですね。

安彦　その雑誌の読者だったの？

綱島　実は読者ではなかったんですが（笑）、東京に来るにあたって、親から「1年経って芽が出なかったら帰って来い」と言われていたので、とりあえずいろいろな出版社に持ち込みをしました。今の担当さんにお会いしたのは、3、4社目だったと思います。その後、雑誌の方で連載漫画の1本が休載するということになって、描かせていただいたのがデビュー作です。

安彦　じゃあ、持ち込んだ段階で水準の力量を持っていたってことだよね。普通は、すぐにデビューなんて出来ないでしょう。そうなると、アシスタントの経験もないの？

綱島　そうですね。知り合いの手助けに、ちょっとしたカットを描いたことはあるんですけど。

　僕は漫画を描くスピードが遅い方なんですけど、安彦さんは月にどれくらい描かれているんですか？

安彦　今は「機動戦士ガンダム THE ORIGIN（以下、「オリジン」）」（※1）が月に50～60ページあるんだけど、情けないことにこれでほとんど手一杯なんだよね。

綱島　50ページ…（笑）。

安彦　始める前は、もう1本くらい連載をやろうと思ってたんだけど、ほかに小さい作業が入るとこれが精一杯なんだ。

綱島　すいません。その半分で僕はヒイヒイ言ってます（笑）。

安彦　でも、月間で30ページくらい連載してるんでしょ？　1巻の最初のあたりは1話で70ページくらいあるじゃない？

綱島　その時は隔月だったんです…（笑）。

安彦　ああ、やっぱり（笑）。でも隔月で70ページ描いたらすごいでしょ。アシスタントさんはいるの？

綱島　作業場が狭いので、2、3人の方にローテーションを組んで入ってもらっています。ただ、僕はメカの部分にこだわってしまうので、アシスタントの方からは嫌われてます（笑）。

安彦　そういえばメカのデザインもご自分でされてるんですよね？　今は漫画も分業が進んでメカやコスチュームなんかを別の方に頼むことが多いみたいだから、珍しいんじゃないかな。もっとも、俺はそういうの嫌いなんだけど（笑）。

安彦 今は漫画も分業が進んでメカやコスチュームを別の方に頼むことが多いね。

綱島 コスチュームのデザインは別の方にお願いしたくなることもあります(笑)。

綱島 僕は服のセンスには自信がないので、コスチュームのデザインだけは、別の方にお願いしたくなることもあります(笑)。特に、連載当初は家にパソコンもなかったから、古本屋を回って資料を買い集めたりしてました。

安彦 本屋さんで資料とか買うのは、結構恥ずかしいんだよね。

綱島 女性用のファッション雑誌やヘアスタイル集を買う時、店員さんから「お前が読むの?」みたいな顔で見られて(笑)。

安彦 苦労なさってる(笑)。これは失礼な言い方かも知れないけど、絵柄は割と今の主流という感じだよね? だからアシスタント経験の豊かな人かなって思っていたんだけど。

綱島 子供の頃から「ガンダム」のようなメカばかり描いていたので、キャラクターは今風の物真似でしかないんですよ。

安彦 その時に、メカやキャラクターで特別に参考にした人とかはいたの?

綱島 アニメはよく見ていたんですけど、スタッフにはあまり興味がなくて、その時々の流行を追っていたという感じですね。

安彦 プロになって、もう4、5年経つとなると、もう少し自分流を出したいな、という気はする?

綱島 僕が自分流を出すと、たぶんキャラが出てこないんじゃないかと思います(笑)。

安彦 人間にそれほど愛はないの(笑)? 作品を見た限りだと、感動的なシーンも多くてそうは思えないけれど。

綱島 やっぱり人物描写については、キャラクターを主流に描いている人達にはかなわないんですよね。今、連載している雑誌は女性作家が多いんですけど、みなさん人物の描き方がとても魅力的なんですよ。僕のつけ焼刃では、到底太刀打ち出来ないくらいに。

安彦 でも、そろそろ自然な描き方が出来る時期なんじゃないかな。俺、あまり他人の漫画を読まないので、よくわからないけど、この作品を読んだ時、今風でとても上手だなと思ったの。ただ残念なことに業界全体でどのくらい上手なのかがわからない(笑)。俺の乏しい漫画読みの目で見ると、実にうまいなぁという感じだったんだけど。

綱島 ありがとうございます!

安彦 ただ、遠慮なく言わせてもらうと、今の時代、これだけ上手な人も多いような気もするんだ。

綱島 そのとおりなんですよ!

安彦 そうした傾向の似ている競争相手を蹴散らしてのし上がっていくのが、あなたの今後の課題になるんじゃないでしょうか。アニメ化して一歩リードしたわけだけど、あまりそこで安閑としてはいられないしね。

綱島 まさにおっしゃるとおりです。

安彦 自分を出そうとして作品が壊れてもしょうがないんだけど、「綱島ならでは」というものを作っていきたいよね。

綱島 実は前作にあたる「ジンキ―人機―」(※2)の序盤で自分の地を出してみたんですが、ものすごく人気が落ちてしまいまして(笑)。

安彦 じゃあ、その頃から意識して、今風なデザインを取り入れるようにしたの?

綱島 そうですね。昔は無意識に行っていたことを、意識的に自分の中に取り込んでいくようにしました。

安彦 参考にするものがあると言っても、ここまで絵柄を変えられるのは、やっぱり器用なんだろうね。

綱島 どうなんでしょう(笑)。でもそのせいで、未だにキャラクターの絵柄が確立出来ていないところもあるんですよ。

ただ、作品の感想を聞くと、8割くらいの方がキャラクターを見てくれているようなので、今ではキャラクターの背景的な存在としてメカがあるんだなぁと思うようになりました。

安彦 それは良いことなんじゃないかな。アニメ業界でも、「物語やキャラクターはどうでもいい。俺はメカが描きたいんだ」という人がいるんだよね。それを聞いた時、ちょっと歪な感じがして、あまりいい気持ちがしなかったんだ。

アニメは、どの局で放送するの? テレビ朝日の深夜枠です。

綱島 今の深夜枠はアニメの銀座通りだね。最近の作品はほとんど観てないんだけど、たまたま夜中にTVをつけた時、アニメが流れていて驚いたよ(笑)。

綱島 すごい時代になりましたよね。

安彦 BSやケーブルテレビのように、どうやって観るのかもわからない局まであるからね。もう製作現場へ差し入れとか持って行った?

綱島 ご挨拶にはうかがいました。

安彦 差し入れ持って行かないと手抜きされるよ(笑)。まぁ、それは冗談だけど、あなたはシナリオのチェックとかで現場に口を出したりしないの?

綱島 首突っ込むと嫌がると思うんですよ(笑)。

安彦 普通は嫌がるよ。原作者がしゃしゃり出て来るくらい嫌なものはない(笑)。

綱島 やはり原作者が行くと、現場の方が萎縮されるみたいなんですよね。

安彦 でも、あまり口を出ないでいると、「どうでもいいんだなぁ」ってなめられるよ(笑)。

綱島 そのあたりのバランスに苦労しています(笑)。

安彦 菓子折り持って行くのが一番かも知れない(笑)。設定集やキャラ表は見たでしょ?

綱島 はい。

安彦 絵描きとしては手を出しちゃうんじゃない?

綱島 人物はそうでもないんですが、メカにはどうしても口を出してしまいますね。

安彦 本人がこだわっている部分を省略されたりするんでしょ。このメカは線が多くて、とてもやこしそうだものね(笑)。

綱島 そうですね。ですから、メカについては、簡単に描くコツや細部のぼかし方のようなものを送らせていただきました。

安彦 「ガンダム」も当時は現場から大ヒンシュクでね。「ロボットが描きづらい」「角張ってるのが嫌だ」って言われたよ。

綱島 確かに、動かすなら丸い方がいいですよね。

安彦 今見たらすごくのっぺりしたデザインなんだけど、影つけてくれって言ったら全部断られてね。

綱島 そうなんですか?

安彦 それ以前のロボットといえば、「マジンガー」シリーズ(※3)のように体も手足も丸いんだよね。だから誰にでも描きやすいんだけど、ガンダムのように四角形のものはディフォルメしにくいんだ。

綱島 僕も四角いデザインが大好きなんですけど、パースを間違えると大変なことになりますよね。

安彦 昔だと絵を合成する時にはお金を出して撮影所にお願いしていたけど、今はデジタルで簡

「アニメをやっていたからカット割りの感覚が抜けなくて」（安彦）

単にやるでしょ。ロボットを描く時に「影をつけたくない」って言う人もいないわけだし。

　割と最近、ある人との対談で「ガンダムの胸の部分と脇の下の色は同じなんですか？」と聞かれたんですよ。光源の位置に関わらず同じ配色なんで、元の色が違うのかと思っていたらしいんだけど、あれも影なんですよね（笑）。最初に仕上げの人と「胸は明るい。脇は暗い」と決めたんです。当時は、そうしないと塗り分けてくれなかったんですよね。

一同　（笑）。

安彦　厚みのある胸ですらその調子だから、腕とか足は論外ですよ。

綱島　そのおかげで、視聴者にも胸の部分が立体的に見えますから、それもアリなんじゃないかと思いますけど（笑）。

安彦　そういう点では、今のアニメーターさんは偉いと思うよ。あのデザインがちゃんと動くなんて、当時では信じられない。この作品も、メカがどう動くのか、今から楽しみでしょ？

綱島　そうですね。でも、動いてなかったらどうしよう（笑）。

安彦　1クールなら何とかなるんじゃないかな。我々がやっていた時は、ロボットものには必ず玩具屋さんがスポンサーについていたから、商品が売れるように最低でも4クールが前提だったんだよね。この作品でも玩具とか出るのかな？

綱島　以前、メカのフィギュアを出していただきました。その業界でも有名な方に作っていただいて、今でも作画する時の参考にさせていただいています。

安彦　今のフィギュアは本当に出来がいいからね。人物の装飾も複雑になってるから、紙に四面図を描くよりフィギュアを作ってくれればいいのにって言っていたこともあるよ（笑）。

綱島　アニメのスタッフとお話しする機会が増えたことで、集団作業の大変さを思い知りました。漫画は個人でも何とかなるものですけど、アニメではそうはいきませんから。

安彦　モノを作る人間には、個人で作業に没頭するのが性に合っている人と、大勢でワイワイやるのが得意な人と2とおりあるような気がするんだけど、あなたは自分でどっちのタイプだと思う？

綱島　1日中漫画を描いてても大丈夫なんですけど、やっぱり和気あいあいと作業したい時もありますね。

安彦　アニメを作っている人間は、何やかんや言いながら1人じゃ寂しくて仕事が出来ない人間が多いんだよね。そのへんが漫画家とタイプが違うかな。

綱島　その気持ちもわかるんですよね。1人でずっと作業していると、「これでいいのかなぁ」って不安になることがあるんですよ。

安彦　俺は完全に1人派なんだよね。アニメと漫画をやっていた時は、1人に飽きたらアニメをやって、アニメに疲れたら1人に戻ってと、うまく使い分けることでストレスがたまらないようにしていた。

綱島　それはいいですね。

安彦　そのかわり1人派がアニメをやると、自分で全部抱え込んじゃうんですよ。リテイクを出して担当者に戻せばいいのに、「俺が直しゃいいんだろ」って（笑）。

綱島　わかります。アシスタントにお願いしている箇所も、たまに「あとで直さなきゃダメなんだろうな」って思いながらやってます。

安彦　あなたは背景にもこだわる方なの？

綱島　そうですね。こだわりたいんですけど、時間的に、そのまま流してしまうこともあります。「ジンキ～人機～」以前の作品では、背景も全部自分で描いていました。

　今の安彦さんが描かれている「オリジン」のように、メカもキャラクターも登場して、綺麗に物語が進んでいくというのは僕にとっての理想ですね。

安彦　「オリジン」を始めるにあたっては、いろいろな紆余曲折があるんだけど、あのなかで言いたいことは「ガンダム」の主人公は人間達なんだ、ってことなんだ。メカ好きな人達がモビルスーツをこねくり回しているけど、本当は違うんだよ。ほかの人がこんなこと言ったら、「余計なお世話だ」って言われるだろうけど、俺はメインスタッフだからね（笑）。

一同　（笑）。

安彦　富野由悠季（※4）が世界を構築して、大河原邦男（※5）がメカのデザインをして、俺が現場で一番苦労した。自分で言うのもなんだけど、この3人は別格なんだから、ほかの人には文句を言わせない（笑）。でもまぁ、そうやって意気込んだのはいいけどね、ロボットを描くのはつらい（笑）。

綱島　そういうことでしたら、明日からでもお手伝いさせていただきたいですね（笑）。

安彦　あなたのように、シャープな線で緻密に描ける人が多いから、俺みたいなのは嫌になっちゃうよ。今描いている雑誌でもみんな上手だから、原稿を描いている時は自分なりに納得しているのに、雑誌が出来た時に自分の絵を見て、「ええ、これマシュマロみたいじゃない」って落ち込むの（笑）。

綱島　でも、僕は安彦さんの描かれるガンダムが、やっぱり好きですね。特にあの流れるような動きは、コマ割りも格好良くて参考にさせてもらっています。

安彦　アニメをやっていたからカット割りの感覚が抜けなくてね。そういう意味では、割と保守的になっちゃってると思うんだ。「ここで読者の視線をコマ05秒くらい止めておきたい」とか考えて、コマを1つつけ足したりとかね。なかなか思ったとおりには行かないだろうけど。

綱島　ページを読んでいくタイミングまでは、漫画で指示出来ませんからね。

綱島　アニメ化に際して、メカのデザインにだけはこだわってしまいますね。

安彦　「ガンダム」も放映当時は「メカが描きづらい」って現場から大ヒンシュクでね。

安彦　あなたの作品はコマ割りが非常に自在だよね。

綱島　いえいえ、今でも「わかりづらい」と言われることがあるので、まだまだ改善の余地があるんです。僕の場合は、あっさり画面を切り替えることが多いので、間をつなぐためのコマをもう少し入れてもいいのかなぁって思ってます。

安彦　良し悪しは俺にはよくわからないけど、おしゃれじゃいけないのかな。たまに読む少女漫画系も構図が非常におしゃれで、「この見開きを1日中見てなさい」っていうくらいでしょ(笑)。

綱島　そうですねぇ。あれは、ちょっと真似できないですね(笑)。

安彦　漫画業界全体でいうと、絵柄だけ見ても作者の性別がわからない時代がやってきたよね。おまけにペンネームまで男のような名前にしてるから、困った時代だよ(笑)。その点では、あなたの絵柄も男女両方ありだと思うんですよ。

綱島　あ、そうなんでしょうか？　自分ではわからないんですけど。

安彦　メカはよくわからないけど、キャラクターはどっちでもありですよ。連載誌は女性の作家が多いと聞いたけど、読ませていただいた感じでは、とてもそうは思えなかったよ。

綱島　少し前に連載している作家が集まる会に呼ばれた時、男性作家は僕1人だったんですよ。

安彦　女性がオールマイティになったってことだね。少女漫画界で男性作家が台頭しているっていう話は聞いたことないから、一方的に侵食されてる(笑)。

綱島　それを考えると、女性作家の時代なのかなっていう気もしますね。

――メカをデザインするにあたって、どの部分に一番こだわりますか？

綱島　全体的なところで、既存のものとは違うものを目指したいなと思います。今のロボットのデザインは、とても洗練されていて、新しいデザインを考える時も自然に似てきてしまうんですよね。そこから出来るだけ反らすことで、自分なりの形を作りたいと思っています。

安彦　メカを描く時に、ほかのメカと混同して一部だけ別のパーツを描いたりとかしない？「オリジン」を描いてると、しょっちゅうですよ(笑)。

綱島　それはないんですけど、もっと初歩的な間違いをやってしまいます。前のコマで右手に剣を持ってるのに、次のコマで左手に持っていたりとか(笑)。

安彦　さっきフィギュアの話が出たけど、「オリジン」でも、フィギュアを作ってくれたんだけど、そうすると細かいところまで見てるんだよね。それで俺が間違えただけなのに「このジョイントがこうなっているのはオリジンバージョンだ」とか言うんだ(笑)。

一同　(笑)。

綱島　あの流れるような動きは、コマ割りも格好良くて参考にさせてもらっています。

安彦　アニメをやっていたからカット割りの感覚が抜けなくてね。

安彦　たぶん作る人は、いろいろなコマを見て違う箇所を見つけては、理由を考えて悩んでいるのかも知れない。こっちがいい加減なだけなんだけど。

綱島　僕の時も、細かい指摘を受けるたびに「参ったなぁ」って思いましたね(笑)。

安彦　俺はもともとメカにこだわりがないから、「あ、間違った」って言えるけど、あなたの場合は、自分自身でミスが許せないんじゃない？

綱島　そうですね。でもまぁ、1コマごとに確認を取られたら、しょうがないよなって諦めますけどね。作ってくれている方も完全な形にするために、わざわざ指摘してくれているわけですし。

――最後に、巨大ロボットものが幅広い年齢層から支持されることについて、ご意見を聞かせてください。

安彦　本当のところはわからないけど、もともとロボットは洋の東西を問わず人気があって、日本では、1つの雑誌に手塚さんが「鉄腕アトム」、横山光輝さんが「鉄人28号」を連載することで2つのバージョンが生まれ、そして「鉄人28号」から巨大ロボットを引き継いだ永井豪さんの時に、ロボットアニメという形が確立した。今の人気も、基本的にはこの流れに乗っていると思うんですよね。大きくて強い者に対する憧れには根元的なものがあるのかも知れないですけど、わざわざ胎内回帰とかって分析をする必要はないんじゃないかな。

　人間がロボットに抱く感情には、大きくて強い者に対する憧れと、自分と等身大で感情移入出来る存在への依存という2つがあるんじゃないでしょうか。その感情をくすぐってくれたのが、手塚治虫と横山光輝という両巨匠だと思うんですよね。

綱島　僕も、今、安彦さんがおっしゃったとおりだと思います。ロボットというのは、現実には存在しないものへの憧れの1つが形になったものじゃないんでしょうか。普段、自動車に乗っている人なら、より高性能な乗り物としてロボットが存在する世界というのも想像しやすいんじゃないかと思うんですよ。

安彦　この作品も良いアニメになるといいですね。

綱島　はい、頑張ります。…って、僕が答えることでもないのかも知れないですけど(笑)。

一同　(笑)。

安彦　冗談抜きに、制作現場に行って「ご苦労さん」くらいは言った方がいいかもしれないね。顔も見せないで、設定とか絵コンテに文句つけていると、基本的に嫌われるんですよ(笑)。

綱島　(笑)。

安彦　顔を出しておけば、大体歓迎はされないんだけど、「案外いい奴じゃん」ってなるから(笑)。

綱島　一度お会いしただけですが、みなさん気さくな方達ばかりでした。

安彦　これに限らず、1つ1つの経験を大事にして、作品を作るうえでのいい栄養にしてください。

綱島　はい、ありがとうございます。

――本日はありがとうございました。

PROFILE

安彦良和
やすひこよしかず

北海道出身。1970年に虫プロダクション入社、のちにフリーに。アニメとコミック、2つのジャンルで多くの作品を手がける。

※1　TVアニメ「機動戦士ガンダム」(1979年放映)のコミカライズ作品。角川書店刊「月刊GUNDAM A」にて連載中(2004年11月現在)。

※2　「JINKI:EXTEND」の前作にあたるシリーズ。全4巻。

※3　永井豪原作の漫画を元に制作された「マジンガーZ」(1972年放映)、「グレートマジンガー」(1974年放映)、「グレンダイザー」(1975年)の3作品の総称。

※4　「機動戦士ガンダム」にて、原作および総監督を担当。以後、多くの「ガンダム」作品の監督を手がける。

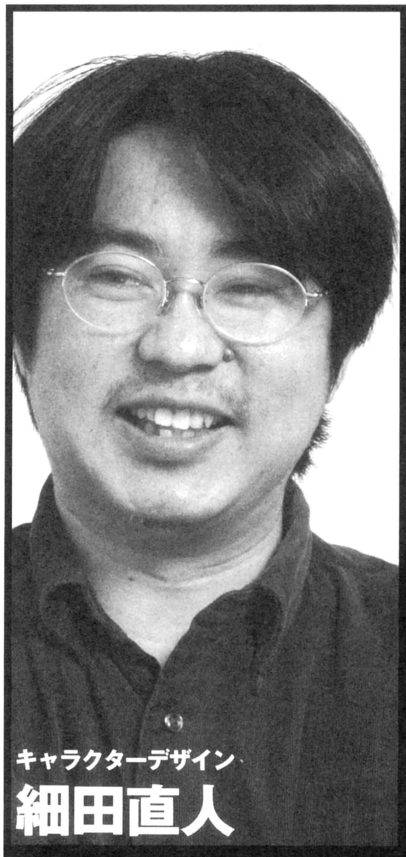
※5　「機動戦士ガンダム」にて、メカニカルデザインを担当。巨大ロボットとしてのガンダムを生み出した人物。

緊急座談会

TVアニメ「ジンキ・エクステンド」

誕生秘話

本作の放送開始を目前にひかえたある日、TVアニメの主要スタッフ3名にお集まりいただいた。アニメ版「ジンキ・エクステンド」誕生に至るまでの経緯が明らかに。

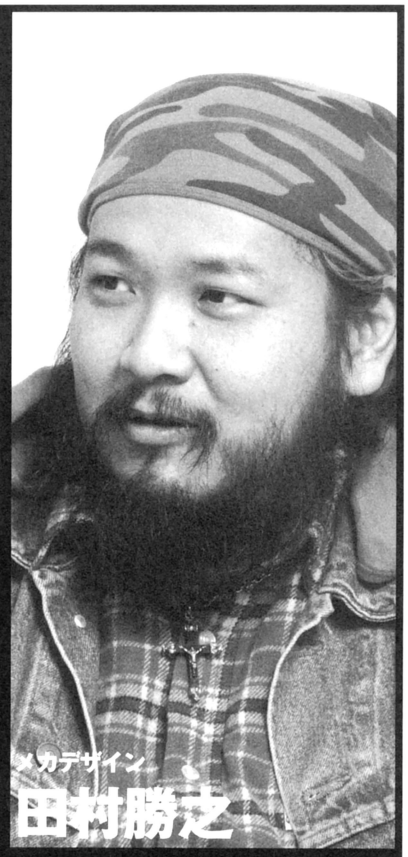


キャラクターデザイン
細田直人

ほそだ・なおと　■代表作：「キディ・グレイド」（2003年）、「住めば都のコスモス荘 すっとこ大戦ドッコイダー」（2003年）「花右京メイド隊La Verite」などにて作画監督を担当。

監督
むらた雅彦

むらた・まさひこ　■代表作：「マジンカイザー」（2001年）、「マジンカイザー　死闘!暗黒大将軍」（2003年）、「Gilgamish」（2003年）など。



メカデザイン
田村勝之

たむら・かつゆき　■代表作：「火聖旅団ダナサイト999.9」(1998)で作画監督、「コスモウォーリア零」（2001年）、「宇宙交響曲メーテル　銀河鉄道999外伝」（2004）などにてメカデザインを担当。

「世界観に関わる設定がとても奥深いもので驚きました」（むらた）

――本作の制作に携わることになった経緯を教えてください。

むらた　最初にお話をいただいたのは、本作のアニメーションを制作しているｆｅｅの社長からです。実はこのお話をいただく少し前にロボットものの作品に関わっていたこともあり、もうちょっとロボットものをやりたいなと思っていたんです。そんな時に、ちょうどお声をかけていただいたので、ぜひよろしくお願いしますとお返事しました。

細田　僕は、今回初めてキャラクターデザインに挑戦しているんです。以前からアニメのキャラクターデザインをやってみたいと思っていて、そういう話を周囲にしていたんですね。そしたら、その話が巡り巡って今回お声をかけていただいたという感じです。

――原作を読まれた時の印象をお聞かせください。

むらた　原作はお仕事の話をいただく前から知っていました。ですが、女の子がロボットに乗って戦う、というくらいの知識でしかなかったもので、ある種「最近のロボットものの王道的な作品なのかな」という印象を持っていました。前作にあたる「ジンキ―人機―」を読んだのは、アニメ化のお話をいただいてからです。その時に世界観などの設定の深さに驚かされました。僕はこうした裏の部分まで細かく設定されている作品が好きなので、これを読んだ時に、なおさらやる気が湧きましたね（笑）。

田村　僕は前から原作を読んでいたので、世界観はすぐに受け入れられました。ロボットものとして捉えた場合、「ヒーロー路線」と「リアル路線」と言われるものがありますが、本作はこのどちらの路線にも含まれますよね。物語がヒーロー路線に偏り過ぎていなかった部分も、個人的には非常に受け入れやすかったところです。

細田　僕はお話をいただいてから原作を読んだのですが、「まさか、ここまでメカとは！」とまず驚きました。このような作品をアニメ化する場合、メカの描写についてはＣＧを使わないと大変だろうと思い、てっきりそういう方向性で作業を進めるものだとばかり思っていたんです。でも実際には手描きでやるという話を聞きまして……。「本当に大丈夫なのかなぁ」って心配になりましたね。

一同　（笑）。

田村　大変なのは、そのとおりです（笑）。ただ僕は、メカは手描きじゃないとダメだと思うんです。どうしてもＣＧで描かれたメカは受け入れ難い。ですからこの作品のお話をいただいた時は、ＣＧでは描けない手描きの良さで勝負したいとすぐに思いましたね。その手描きのメカにキャラクターがかぶることで、どう活かされていくのかっていうところは監督にお任せしています（笑）。

むらた　確かにこの作品は、ヒーロー路線とリアル路線の両方のテイストをふまえているので、双方のバランスを取るのが割と難しいですね。相反する2つの路線をどのタイミングで切り替えていくか、いろいろ考えながらやっていますけど、動き出してしまえばあとはなんとか乗り切れると思って頑張っています。そうやって物語が動き出したところで、キャラクターが活きるかどうかは細田さん次第かな（笑）。

――原作者の綱島先生から、アニメ化に関して何か要望はありましたか？

むらた　特別な要望は受けなかったですね。綱島先生が割とヒーローものをお好きな方なので、そういうテイストは活かしたいなと思いました。綱島先生との共通見解としては、ＣＧでメカを描くよりも、手描きのメカがいいというところ。原画の担当者には苦労をおかけすることになって申しわけない（笑）。でも、田村さんもさっきおしゃっていましたけど、手描きの良さというか、いい意味でくずれた味のようなものを表現出来ればいいなと思っています。

田村　僕も要望を受けてはいませんが、モリビトを始めとする人機は、綱島先生のこだわりが非常に感じられるので、気を使いながら描かせていただきました。僕自身は、アニメはアニメとして観て欲しいので、原作の良さを活かしつつ、そこにアニメならではの良さをさらに盛り込んでいきたいと考えています。

細田　僕は女の子を描くのが専門といった感があるせいか、綱島先生からも監督からも特に注文はなく進んでいきました。ある意味、放置プレイに近いところが（笑）。一番気をつけたところは、原作のイメージをいかに壊さずに描くかということです。ただ、原作も「ジンキ―人機―」と「ＪＩＮＫＩ：ＥＸＴＥＮＤ」では、多少絵のタッチやストーリーのテイストが変わっているので、どの時期のものを軸にして描くとベストかを見極めるのが大変でしたね。最終的な絵柄の感じは、「ＪＩＮＫＩ：ＥＸＴＥＮＤ」の序盤の頃のイメージを活かす形でまとめさせていただきました。

――キャラクターを描く際に苦労した点はどこでしょう？

むらた　細田さんには非常に苦労してもらってます。ただでさえ登場キャラクターが多いのに、さらに各キャラクターごとに3年という期間の前後2つのバージョンがあるわけです。とりあえず、両方の時間軸で登場するキャラクターは描き分けをお願いして、輪郭や髪型、身長など、いろいろな方法でチャレンジしてもらいました。

「描いていて面白いキャラクターはルイですね」（細田）

細田　今、監督がおっしゃったように、制作当初は時間経過を表すためにキャラクターをいろいろ描き分けていました。しかし、あまり時間の経過をはっきり出し過ぎると、今度は原作と差がついてしまう。そうなると差をつけること自体が弊害になってしまい兼ねない。なので、はっきりとわからない程度の差で最終的には落ち着きました。実際、2つの時間軸で外見的に大きく変化しているのは、広世と南くらいですね。青葉とルイに関してはほとんど変わっていません。ただ、青葉はもみ上げがなくなっています（笑）。

――描くのが楽しいキャラクターやメカは？

細田　キャラクターでは、ルイに思い入れがあります。感情をはっきり表に出さない子なので、描きづらい面のあるキャラクターでもありますが、その分個性がはっきりしているので描いていて面白いですね。

田村　メカは、自分の想像力を膨らませている部分が多いので、どれを描いていても楽しいですよ。工夫をしている部分はありますが、それをあえてアピールはしません。その箇所だけを捉えて観て欲しくはないですから。やっぱりアニメ作品である以上、観ている人達に、自由に想像を膨らませてもらって楽しんでもらえればうれしいです。

――アニメでは「ジンキ―人機―」と「JINKI: EXTEND」の両方のストーリーが語られるようですが、この構成にされたのはなぜですか？

むらた　僕は先ほどもお話ししたとおり、「ジンキ―人機―」の設定の深さが気に入っていたので、その要素も織り交ぜつつ「JINKI: EXTEND」の世界観をより掘り下げたものにしたいと思っていたんですよ。そうしたらちょうど編集の方からも同じお話をいただき、それでは両方の物語を反映したものを作ろう、となりました。ちょっと欲張り過ぎかと思ったりもしたのですが、タイトルが「ジンキ・エクステンド」である以上、「JINKI: EXTEND」は外せないし、「JINKI: EXTEND」のストーリーを語るためには、その土台となる「ジンキ―人機―」を外すわけにもいかない。しかし、この2つの物語を全部やろうとすると、話数が到底足りない。これをどう構成しようかと考えあぐねていた時に、シリーズ構成の荒川さんから「あえて時間軸を壊すことで2つの世界を同時進行させて、どこかで合流させましょうか」という斬新なアイディアが出たんですよ。

――第1話の冒頭はかなり緊迫した戦闘シーンから幕を開けますよね。

むらた　冒頭から今後の展開の肝となる場面を描いているので、初めてこの作品に触れる方が観るとちょっと戸惑うかもしれません。でもこのあたりの構成は、荒川さんが非常にうまく作ってくれているので、物語が進むうちに理解していただけると思います。話が進めば進むほど、だんだんと謎が解けていくので、ミステリー的な感覚でも楽しんでもらえると思いますよ。一度通して観ていただいたあとに、「あぁ、こういうことだったのか」って紐解いていく面白さを感じてもらえればと思います。

――監督は今回のアニメをどのように描いていきたいですか？

むらた　かわいい女の子がたくさん登場しますが、「美少女ロボットアニメ」ではなく、あくまで「ロボット美少女アニメ」にしたいと思っています。決して女の子を邪険にしているわけじゃありません（笑）。今の業界の流れには多少反発してしまう感じはありますが、よくあるアニメとはちょっと毛色の違う感じにしたいと思っているんです。これはあくまで僕の個人的な印象ですが、青葉のイメージって、「エースをねらえ！」（※編注）の岡ひろみなんですよ。両兵は先輩の藤堂貴之のイメージで、良き理解者というポジションで描きたいと思ってるんですよね。

――そうすると、「熱血ロボット美少女アニメ」ということでしょうか？

むらた　そう、まさしく熱血もののノリですよね。戦闘シーンでは、女の子達に思いっきり叫んでもらいながら戦ってもらいたいと思っています（笑）。

――原作では登場人物のそれぞれの葛藤など、人間性も大事に描かれていますよね。

むらた　みんな何かしらの過去を背負っていますよね。原作を読むとキャラクターの表層的な気持ちだけでなく、もっと内面的な行動原理も同時に伝わってくる。アニメは限られた話数の中で表現することになりますが、1人1人の設定を大事に拾っていきながら、視聴者に物語の根底に流れる複雑な要素も感じてもらえればと思います。

――今回のキャスティングはどのように決まったのでしょうか？

むらた　綱島先生からある程度ご意見をいただいていたので、そのあたりを考慮しつつ、音響監督の若林さんや企画の大月さんをメインに決めていきました。僕のキャスティングイメージは大月さんとかなり近かったので、それほどもめずに決まりましたね。選考基準は、先ほども「熱血もの」という言い方をしましたけど、戦闘シーンをかなり白熱した感じにしたかったので、女性であっても叫び声の出せそうな、声量のありそうな人を中心に選びました。

「観ている人達に、自由に想像を膨らませて楽しんでほしいです」（田村）

――最後に本書の読者へメッセージをお願いします。

細田　今はとにかくみなさんが最後まで楽しめる作品になるように頑張っているので、楽しみにしていてください。

田村　本当に楽しんで観て欲しいですね。アニメはアニメ、原作は原作として2つの良さをそれぞれ楽しんでもらえればうれしいと思います。

むらた　2つの作品を1つにまとめているので、かなり盛り沢山な内容になっています。最後まで観ていただいたら、ぜひ第1話から振り返って観ていただきたいですね（笑）。2回目に観る時は「あ、ここの話はこういう意味だったのか」っていう組み合せの妙を楽しんでください。メカについても田村さんを初め、スタッフのみんなに手描きで描いてもらっているので、「やっぱりメカは手描きがいいよね」って感じてもらえればうれしいです。このアニメは一言でまとめると〝スルメ〟的な作品です。噛めば噛むほどおいしい。そんなアニメにしている最中ですので、ぜひ、ぜひ期待していてください！

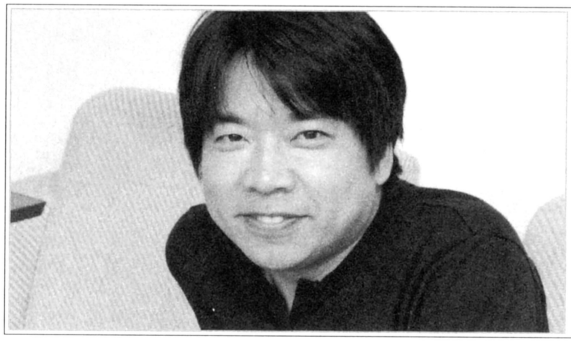
――ありがとうございました。

※編注　高校テニスを題材にした山本鈴美香原作の熱血スポーツコミック。岡ひろみはテニス部に所属する主人公。藤堂貴之はひろみの憧れるテニス部の先輩。

コメント

アニメ化にあたって豪華スタッフが結集した本作。ここでは、さらに3人の名クリエイター達に単独取材を行った。

企画 大月俊倫



おおつき・としみち■1961年12月18日生まれ。(株)キングレコード常務。企画・プロデュース等で活躍。代表作「新世紀エヴァンゲリオン」「蒼穹のファフナー」など。

「全巻通読した時、すごく燃えました」

――まず、本作のアニメ化の経緯を教えていただけますか？

大月　僕が書店の漫画売り場で平積みされていた「ジンキ―人機―」（以下「ジンキ」）を見つけたことがきっかけですね。絵柄が好みだったし、僕の好きなロボットものだったというのも大きかった。それで買って帰って試しに読んでみたんです。そうしたらとても面白かった。そこでなんとかアニメに出来ないかと思いながらコミックスの奥づけを見ると、昔からおつき合いのある方の名前が載っていたんです。そこでその方にお会いし、こちらの意思を伝え、原作者の綱島先生とその担当さんをご紹介いただきました。アニメ化の企画のスタート自体はそこから、となりますか。その後の進行は割とスムーズでした。

――今の漫画市場で、オリジナルのロボット漫画というのは珍しいと思われませんでしたか？

大月　珍しいですよね！　僕も漫画オリジナルでは久しぶりに見ました。もっとやるべきですよ。僕なんかは、小さい頃にロボット漫画を夢中になって読んでいた人間ですけど、最初に「ジンキ」の全巻を通読した時は、その小さい頃を思い出してすごく燃えました。それで周りのいろんな人達に読ませたんですが、みんなからも「面白い」という反応が返ってきましたからね。

――本アニメでは企画として参加されていらっしゃいますが、具体的なお仕事の内容を教えていただけますか？

大月　雑用ですね(笑)。テレビ局の対応からシリーズ構成からレコーディングから版権の発注から、何でも出来ることはやらせていただいてます。

――本作は、「JINKI:EXTEND」（以下「エクステンド」）とその前作である「ジンキ」の両作が盛り込まれた作りになるとうかがっています。

大月　はい。「エクステンド」だけでなく「ジンキ」にも話数を割いているから、さつきちゃんやメルJのファンはちょっと物足りないかもしれないですね。この間、綱島先生の担当さんと最終話までの流れを話して、両方をクロスさせた物語だからこその結末を考えたんです。

――では、原作でも明らかになっていない部分も、アニメで明らかになるんでしょうか？

大月　それはあくまでアニメとして考えた設定ですよ。原作と重なるかはわからない。アニメは全体をとおしてほんわか感というか、お笑い的な要素が残るようにしたいとは思っています。どんなに暗い展開があったとしても、最後はパッと明るく、ハッピーエンドで終わりたいですよね。

――序盤から終盤まで流れの激しい展開になりそうですね。

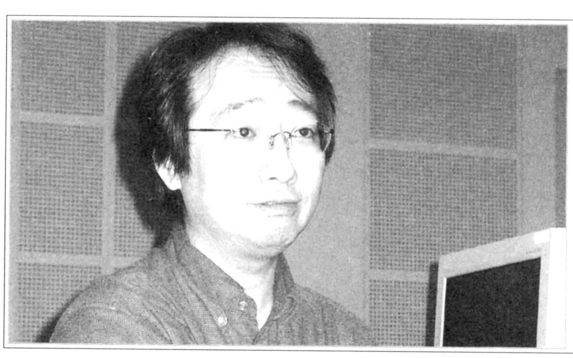
大月　怒涛の展開です。1話から「エクステンド」のメインキャラクターもほとんど出ます。最初は「エクステンド」と「ジンキ」の時間軸がクロスした作りで、中盤からメインストリームが1本になるという、シリーズ構成の荒川さんが考えた実に見ごとな構成です！　でも時間軸が異なる部分を同時に見せるので、演じる声優さんは大変ですよね。この間もルイ役の田村ゆかりさんに音響監督の若林さんが、「あなたの役は、いきなり11歳と14歳を使い分けなきゃいけない。前のシーンで11歳でも、次のシーンでは14歳だから、ちょっと声質を変えてくれ」といった、細かい演出の指示も出てましたから。

――では、ぜひ期待を膨らませながら放送を待たせていただきたいと思います。最後に放送を心待ちにしている読者にメッセージをお願いいたします。

大月　制作現場も一生懸命、真面目に作っていますので、期待してください。よろしくお願いします。

――ありがとうございました。

音響監督 若林和弘



わかはやし・かずひろ■多くの作品を手がけ、近年は世界的に著名な押井守監督作品にも多数参加。最近の代表作「ウルフズレイン」「イノセンス」など。

――音響監督のお仕事について聞かせてください。

若林　基本的に出演者のキャスティングや音楽、効果音のプランを立てる▶

ことです。企画の段階からお話いただくこともあれば、先方から「この方と組みたい」とお話をいただく場合もあります。音関係の総責任者というような感じですね。

キャスティングについては、最終的な責任を持つ立場にいますが、普通は監督や脚本家、原作者の方々と人物の声のイメージについて話し合ったうえで、役者を選んだり、オーディションを行ったりします。

また音楽については、私の場合、音楽プランを全部作ってからプロデューサーや監督と打ち合わせをして、その後、作曲家との打ち合わせを行います。

何ごとも同じだと思いますが、最初の印象だけですべてがうまくいくわけはなくて、少しずつ模索しながら作品を形作っていくんですよ。ですから、最初の印象で空白だった部分を埋めるために、作業はすべて自分でやるようにしていますね。

――本作では、どの段階から参加されているのでしょうか？

若林 プロデューサーの大月さんとは十数年のおつき合いがあるのですが、久しぶりにお会いしたその日に資料を見せられて「これやって」という感じでした(笑)。そこで資料を読ませていただいて、ほとんど即決でしたね。

キャスティングに関しては、原作者の方も含めて出演者に関するイメージを提案していただいたあと、オーディションも交えながら調整していきました。

――原作の第一印象はいかがでしたか？

若林 最近の作品にしてはスロースタートな印象で、主人公の心情を追いつつ状況が展開していくということですね。ロボットものとはいえ、どちらかというと出発点からゴールに向かっていく連続話ですよね。事件のたびに主人公達の精神状態が変化して、それが積み重なって最後のシーンに向かっていくという感じですよね。

――若林さんには、SF作品を多く手がけられてるというイメージがあるのですがいかがでしょうか？

若林 前はそうでもなかったんですが、なぜか「攻殻機動隊S.A.C.」をやらせていただいた頃から、そんな感じになってますよね(笑)。自分としては、ギャグ作品も好きなんですよ。少女マンガをやらせていただいたこともありますし。

結局、作品のジャンルに関わらず、何を伝えたいかというテーマ次第ですよね。それによって作品を創り上げるうえでのプランが全く違いますから。

――音楽を担当される川井憲次さんとは、これまでにも何度もご一緒されていますよね。

若林 今年は特に多いですよね。まあ、おたがいウマが合うというのもありますけど、何度もお仕事をさせていただくことで、2人の間で通じる共通言語もあるんですよね。「こんな感じ」という漠然としたイメージでも、うまく会話のキャッチボールが出来るので、その部分では仕事がやりやすいというのはありますよね。

――今回は、音楽を発注される際に、どういったイメージを伝えられたのでしょうか？

若林 私の場合、作曲家の方に発注をする際、その曲ごとに「朝」や「信頼」という具合にイメージしやすいタイトルを勝手につけるんです。さらに、それぞれの曲に合わせて、作品内のシチュエーションと曲調のイメージを文章でまとめてます。私自身の中に曲の音符がすべて存在するわけではないので、作曲家が少しでも曲のイメージを理解しやすいように、そのセンスを触発出来るものを用意しているわけです。

ただ一口に音響監督といっても仕事の方法はバラバラです。今言っているのは、あくまで私自身が他人から教わって、実践しているやり方です。

――本作が3年の時を隔てて交互に話が進んでいくという点で、役者の方に特別な指示を出されているとうかがいましたが？

若林 そうですね。3年前の時点では登場キャラクター全員が初めて事件を体験するわけですが、3年後の世界ではその経験をふまえたキャラクターになっているわけですよね。立場的にも見習から中堅に成長しているキャラクターもいます。ですから、その差を意識して欲しいということですよね。

ただシナリオの展開については、大まかことしか役者に伝えていません。例え、今後の展開をすべて伝えても、レギュラーだけで10数名いれば、当然それぞれの解釈にズレが生じるわけですよね。そうなれば、だいたい物語の途中で破綻します。

だから作品の方向性だけを伝えて、細かい指示は出していません。ただ物語のターニングポイントになる部分では、ある程度全員のイメージがそろっていないといけないので、そこには注意しています。むしろそれさえ出来れば、必ず最後には作品として成立するものになると思っています。

――お仕事をされるうえで、一番心がけていらっしゃることはありますか？

若林 役者やキャラクターのイメージは重要ですが、それにこだわりすぎないようにもしています。個人個人のキャラクター性が強くても、それが10人、20人と集まった時のイメージも重要なんですよ。絵の具の色と同じで、たくさんの色を混ぜると、結局どれも同じ色になってしまうんですよね。

そういう意味で、音響監督の仕事には、作品のイメージを捉えてビジョンを作り上げていく部分と、出来上がった設計を基に作品を組み上げていく現場監督的な部分の両方があるんですよ。特に制作が始まると現場監督的な要素が強くなりますよね。収録現場に限っても、「風邪引いた」とか「階段から落ちた」とか、いろいろなイベントが発生しますので(笑)。それをまとめていくのが大変ですよね。

――最後に本作のファンへメッセージをいただけますか。

若林 私はいつも、「出来るだけ幅広い層の人」が「もう1回観たくなる」ことを意識して作品を作っています。ですから、誰が観ても「お？」と思える部分を少しでも多く作ることが出来れば成功かなと思います。そのためには、最後までスタッフや役者のテンションを落とさないようにすることが大事なので、今回もそこをふまえて頑◀(笑)

メインスタッフ

「幅広い層の方に、何度も観て欲しいですね」

張らせていただきます。

――ありがとうございました。

音楽 川井憲次

かわい・けんじ■作曲家。映画、アニメなどの音楽からアーティストへの楽曲提供も手がける。最近の代表作「イノセンス」、「お伽草子」など。

――今回のお仕事のお話を最初に聞かれたのはいつ頃でしょうか？

川井 たしか10月の頭だったと思います。企画の大月さんから「憲ちゃんやって」って(笑)。

――何曲くらい作られるんですか？

川井 今のところはメインのメニューが30曲。足りない場合は随時追加ということになっています。

――原作を最初に読まれた時はどう感じましたか？

川井 「ジンキ」という言葉とコミックの内容が最初は結びつきませんでした。作品自体を存じあげなかったんですが、とても面白かったです。今までにないパターンでいいな、と。

――今回、制作サイドからどんな要望がありましたか？

川井 作品舞台である南米を感じさせるようなエッセンスがほしいと言われました。ところが、南米は場所として出てくるだけで、登場人物はほぼ日本人ですから、雰囲気の出し方が難しいですね。南米は割と明るい音楽が多いニュアンスとしてちょっと出したい部分はありますが、今も葛藤している状態です。やっぱり、曲を聴いた瞬間に何を言おうとしてるのかを感じられないと。例えば青葉のテーマであるとか、楽器の構成とか……。ちょうど作ってるところなんですよ(笑)。

――現状では全体のどれくらいを終えられているんですか？

川井 2回に分けて録音する予定ですが、今は半分のうちの半分強ってところですね。全体でいえば、1／3ぐらいは終わってますけど、これから録音を始めて……また考えが変わるかも知れないですね。

――いったん作ったものも、録音のときや、ほかの曲を作っている時に、手直しをされることがあるんですか？

川井 あります。やっぱりこっちの方がいいな、とか考えたりすることはよくあるんで。ただ、メインのメロディが変わることはあんまりないです。ちょっとリズムを抑えようとか、そういう工夫ですね。

――普段どういう時に曲作りのインスピレーションが湧きますか？

「物語の舞台である南米の音楽を取り入れてみたい」

川井 その作品の中に入り込めた時ですね。僕は何かないと作れないので、資料は多ければ多いほどいい。自分が作品の中に入れれば作りやすくなるので。逆にその作品が理解できない時は、いつまでたっても作れないんです。

――川井さんにとって、本作は入りやすい方でしたか？

川井 そうですね。でも、自分で入っているつもりになっていても、全然外れた曲を作っている時もあります。絵が出来上がるまでわかんないんです。そのへんがTVシリーズのジレンマですね。映画みたいに最初から絵があるわけではないので、想像で曲を作らなければいけない。もちろん、絵コンテに沿ったイメージ作りをしてはいます。それでもやっぱり実際に動いている絵と合わせてみないと不安はありますね。

――川井さんのこのお仕事での一番の喜びはどこにありますか？

川井 自分の作った音楽で自分が気持ち良くなれれば、それが一番です。やっぱり、絵とうまくはまった時なんかはすごくうれしいですよ。そういう快感があるから、きっとやめられないんだと思います。

――これからも、10のうち9つらい思いしても、1の気持ち良さのために。

川井 それはありますね。山登りと同じで、頂上を目指すのはつらいですけど、頂上の風景を見た瞬間、すべてを忘れて気持ち良くなれる、みたいなところがすごくあるんです。それが、9合目くらいまで登ってて、ふと気づいたら違う山に登ってたりとかもあるわけですよ(笑)。そういう時は、「また頑張ろう」と思います。誰にも言わないですけどね(笑)。パーフェクトなんてありえないですし、パーフェクトがないから、次がある。BGMの世界ってすごく微妙で、ポップスともクラシックとも、昔からある音楽とも違う。定義が難しいんです。監督の求める方向によっても全然違ってきますし。逆にそれが楽しいんですけどね。僕は自分の音楽スタイルがないんです。ですから、監督の欲しいものをいかに表現するか、ということをいつも考えています。

――職人芸ですね。

川井 そうですね。職人を目指してます。アーティストは目指してない。僕のソロアルバムが未だにないっていうのは、そういう理由です(笑)。絵がないと、何を作っていいのかわかんないんです。

――では、これからも川井さんの音楽聴くならサントラで、ということで。

川井 そう思ってもらえるとうれしいですね。

――本作で川井さんの音楽を楽しみにしている読者にメッセージをいただけますか？

川井 今はまだ作っている最中なのですが(笑)、一生懸命頑張りますので、よろしくお願いします。

――ありがとうございました。

MAIN STAFF LIST

原　作	綱島志朗 （株式会社マッグガーデン「月刊コミックブレイド」連載）
企　画	大月俊倫
監　督	むらた雅彦
シリーズ構成	荒川稔久
キャラクターデザイン	細田直人
メカデザイン	田村勝之
美術監督	小坂部直子
音響監督	若林和弘
音　楽	川井憲次
音響製作	フォニシア ダックス
アニメーション製作	feel
製　作	ガンジス

CONTENTS

■PROLOGUE ……2

○主要キャラクター紹介

津崎青葉……4

柊 赤緒……6

小河原両兵……9

黄坂ルイ……10

川本さつき……12

エルニィ立花……14

メルJ・ヴァネット……16

黄坂 南……18

小河原現太／津崎静花／広世／友次／おばあちゃん……20

アンヘルのメンバー……22

キョム／古代人機……24

○Episode.1　DIGEST……26

○声優インタビューPART.1　津崎青葉役　折笠富美子……28

○声優インタビューPART.2　柊赤緒役　稲村優奈……30

○エンディングテーマを歌う　angela　インタビュー……32

■WORLD

○ジンキ・エクステンドの世界……34

○主要人物相関図……36

○人機バリエーション……38

○基礎用語解説……40

○TVアニメ版　美術設定……44

■ARTWORKS

○人物設定……46

○メカ設定……48

○舞台設定……50

■GUEST COMMENT

○特別対談　安彦良和×綱島志朗　鉄の巨人に魅せられた漢達……52

○緊急座談会　むらた雅彦×細田直人×田村勝之……56

○メインスタッフコメント　大月俊倫　若林和弘　川井憲次……60

TVアニメーション　ジンキ・エクステンド　スターターブック

JINKI:EXTEND

TV ANIMATION STARTER BOOK

2005年1月19日初版発行

原作者＆カバーイラストレーション
綱島志朗
©Sirou Tunasima 2005
©綱島志朗／マッグガーデン・アンヘル日本支部
発行人
宮本幸則

発行所
株式会社マッグガーデン
〒101-8434
東京都千代田区神田神保町2-1　岩波神保町ビル６Ｆ
（編集）TEL：03-3515-3872　FAX：03-3262-5557
（営業）TEL：03-3515-3871　FAX：03-3262-3436

印刷所
大日本印刷株式会社

ブックデザイン
井尻幸恵

編集協力
宮崎 歩　橋本由史　武川和宏　馬場広導　（株式会社ブレインナビ）

無断転載・上演・上映・放送を禁じます。
乱丁・落丁本はお取り替えいたします。
但し古書店で購入されたものはお取り替えできません。
定価は表紙カバーに表示してあります。

ISBN4-86127-107-X
Printed in Japan

JINKI:EXTEND TV ANIMATION STARTER BOOK

JINKI:EXTEND

TV ANIMATION STARTER BOOK

「面白い！」は全部ヨコにある。

COMIC BLADE 月刊コミックブレイド

月刊コミックブレイド 毎月30日発売

ロボットアニメの新たなる頂点!!!!

キャラクター＆人機の詳細設定、物語深部に迫る綱島志朗直筆設定集、
アニメ第1話ダイジェスト、制作スタッフインタビューなど、
アニメ「ジンキ・エクステンド」をより濃密に楽しむための必読の書！

2005年1月5日
26:12より
テレビ朝日にて
毎週水曜日放送

夢の対談が実現!!

安彦良和
綱島志朗

JINKI:EXTEND

TV ANIMATION STARTER BOOK

9784861271076

ISBN4-86127-107-X

C0979 ¥819E

1920979008199

定価：本体819円+税

マッグガーデン

TVアニメーション STARTER BOOK

ジンキ・エクステンド スターターブック

JINKI:EXTEND

TV ANIMATION STARTER BOOK

MAG Garden